PIERWSZE INFORMACJE O NADCIĄGAJĄCYM

NEED FOR SPEED: CARBON

SZOK! HORROR! YAMABITO!

FORBIDDEN SIREN 2

KRWAWA FORSA NIE ŚMIERDZI

HITMAN: BLOOD MONEY

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

NEXT GEN

LIPIEC-SIERPIEŃ 2006 (07/2006)
nr 90 . cena: 8.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Next-Genowe pole walki, czyli analiza tego, co nieuchronnie nadchodzi, Rogue Galaxy, Next-Gen News, Raport z E3 – część druga, Importy z Japonii i Inne

RECENZJE: Tenchu: Silent Assassins, Guitar Hero, Steambot Chronicles, FlatOut 2, Street Fighter Alpha Anthology, Shinobido, Urban Chaos, Wild Arms 4, LocoRoco, AND1 Basketball i Inne

NEON: Sylwetka mistrza: Inafking, Zatrzymane w czasie: Psygnosis, Projekt: MGS, Retro: GameGear, RPGamer, Kinomaniak, PES Party, Fight Club i Inne!

GOD OF WAR II

ŻELAZEM I KRWIĄ KRATOS NA NOWO PISZE MITOLOGIĘ

Independent Press
9 771505 820004 07
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Heavenly Sword

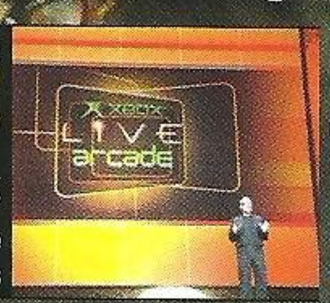
Kulisy powstawania pierwszego prawdziwego killera na PlayStation 3

HD Era zbliża się

Wszystko, co powinien wiedzieć gracz o tivikach i technologii HD

XBLA: XBOX Live! Arcade

Przyszłość eDystrybucji? Badamy ten pięknie prosperujący serwis



Preordery na Wii

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

PSP Base Pack

+ Memory Stick 1GB Sony + Rigde Racer

PSP Ceramic White

Value Pack + Memory Stick 1GB Sony

PLAYSTATION 2

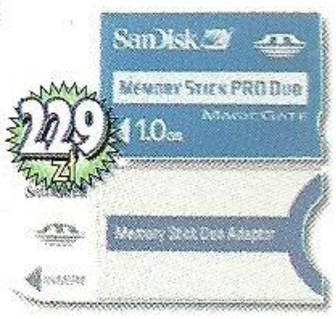
24: The Game (PL)	199
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BATTLEFIELD 2	179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BLACK	179
BURNOUT REVENGE	179
CALL OF DUTY 2	229
DARKWATCH	179
DA VINCI CODE	149
DRAGONBALL Z Tenkaichi	159
DRAGON QUEST Journey	199
DRIVER: Parallel Lines	159
EPOKA LODOWCOWA 2: Owilż	159
EVERYBODY'S GOLF	189
FIFA 2006	179
FIFA Mistrzostwa Świata 2006	159
FIFA STREET 2	169
FIGHT NIGHT: Round 3	179
GAMETRAK: Darkwind	349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf	349
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GODFATHER (PL)	179
GUN	229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL)	179
HITMAN Blood Money	189
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	189
NBA LIVE 06	179
NBA STREET V3	185
NFS Most Wanted PL	179
ONIMUSHA Dawn of Dreams	149
RESIDENT EVIL 4	159
SENSIBLE SOCCER	159
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	159
SHREK SUPER SLAM	229
SIMS 2	179
SINGSTAR ROCKS	149
SOCOM 3	199
SSX ON TOUR	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUIKODEN TACTICS + SUIKODEN 4	199
TOCA RACE DRIVER 3	159
TOMB RAIDER Legend	159
TONY HAWK American Wasteland	229
TOURIST TROPHY	199
TRUE CRIME New York City	229
ULTIMATE SPIDER-MAN	199
XENOSAGA II	149
X-MEN Legends II	199
Platinum PS2:	
007: Everything or Nothing	77
BATTLESTAR GALACTICA	39
BOMBERMAN Hardball	59,90
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	69
BURNOUT 3 Takedown	77
CONFLICT DESERT STORM 2	77
CRAZY FROG RACER	129
DARKWATCH	79
EYE TOY PLAY 2	59
FIFA 2005	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FULL SPECTRUM WARRIOR	69,90
GOD OF WAR	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	59
GRAN TURISMO 4	77
GTA: San Andreas	119
GTA: Liberty City Stories	119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HEADHUNTER Redemtion	59
HERCULES Battle with the Gods	77
JAK I	77
JAK 2	77
JAK X Combat Racing	77
KING KONG PL	49,90
LEADERBOARD GOLF	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 4	77
NBA 2K6	119
NFS: Underground 2	77
PRINCE OF PERSIA: Warrior Within	99
PRO EVOLUTION SOCCER 5	99
PROJECT ZERO 3	139
PSYCHONAUTS	99
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 3	77
RATCHET Gladiator	77
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	119
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	99
SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT Rolland Garros	59
SOUL CALIBUR 2	69,90
SOUL CALIBUR 3	77
SPARTAN TOTAL WARRIOR	99
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SSX 3	77
SUIKODEN IV	69
SUMMONER 2	69
SWORD OF ETHERIA	119
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	77
TOCA RACE DRIVER 2	79
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
URBZ: Sims in the City	77
Urodzinowe Przygody KUBUSIA PUCHATKA	59,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 4	44,90
WRC RALLY Evolved	69,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It	69,90
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	
zupełnie nowe ceny	**tel., www**
Action Replay Max 2	129
Arcade Strick Logic 3	109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Joypad z Serii Street Fighter (Licencja)	134,90
Karabin snajperski 50/60/100 HZ	179
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Fanatec Speedster Pure	179
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90

DualScreen Lite

biały

DualScreen Lite

czarny



Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 1 GB

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

Odtwarzacz MP3 Creative Muvo TX SE 256MB

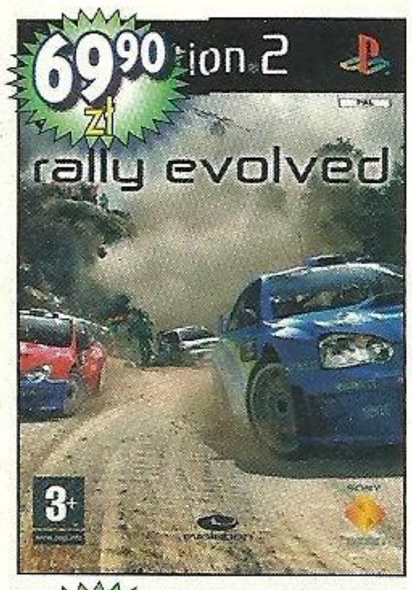
Xbox Premium Pack

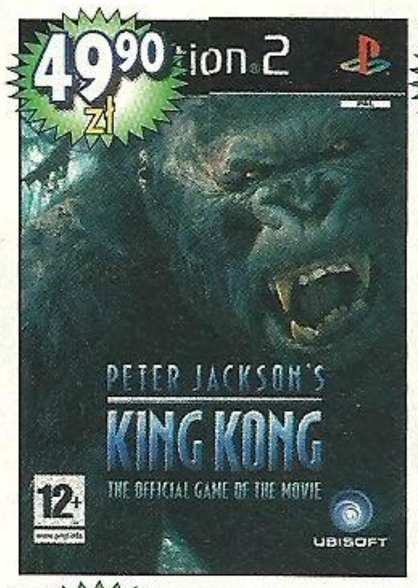
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3	399
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Memory Card 8 MB Sony srebrna	79
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Pila-kontroler Resident Evil 4	249
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

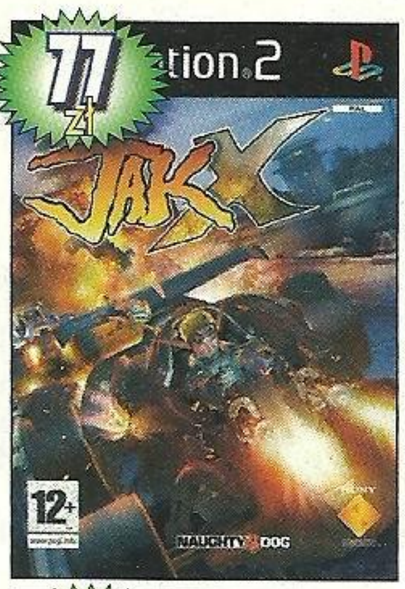
PLAYSTATION PORTABLE

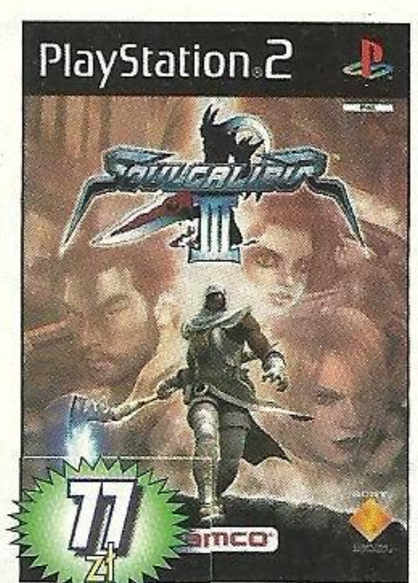
ARMORED CORE: Formula Front	99
BRATH OF FIRE 3	199
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
DAXTER	179
DRAGONBALL Z Shin Budokai	199
EVERYBODY'S GOLF	99
EXIT	99
F1 GRAND PRIX	99
FIFA 06	169
FIFA STREET 2	169
FIFA WORLD CUP 2006	169
FINAL NIGHT: Round 3	169
FIRED UP	119
GHOST IN THE SHELL	189
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	119
GRIPSHIFT	99
GTA Liberty City	199
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
KAO CHALLENGERS	139
KEY OF HEAVEN	179
KOLOOMN	99
LEMMINGS	179
LOCOROCO	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
ME & MY KATAMARI	169
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID Acid 2	199
NBA LIVE 2006	99
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
PACMAN WORLD 3	169
PRO EVOLUTION SOCCER 5	99
PURSUIT FORCE	99
RIDGE RACER	69
SIMS 2	169
SOCOM Fireteam Bravo	179
SPLINTER CELL Essentials	119
SYPHON FILTER Dark Mirror	199
TENCHU: Time of the Assasins	199
TIGER WOODS 2006	99
TOCA RACE DRIVER 2	129
TOMB RAIDER Legend	179
UNTOUCH LEGENDS 2	199
WIPEOUT PURE	99
WRC	99
Akcesoria:	
PSP Ceramic White Value Pack	999
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39

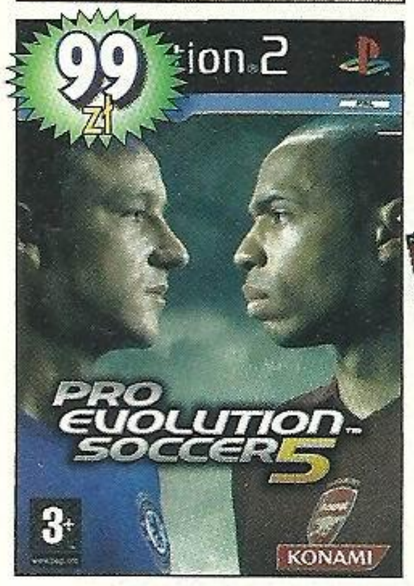
Myślisz, że oryginały są za drogie? Sprawdź naszą ofertę!

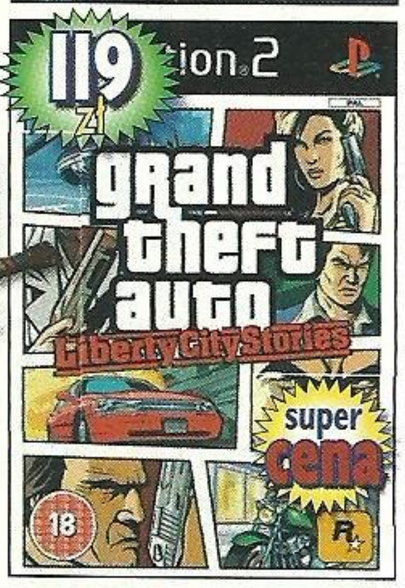


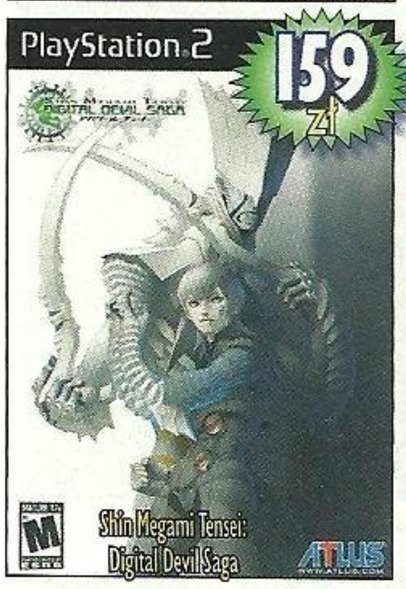


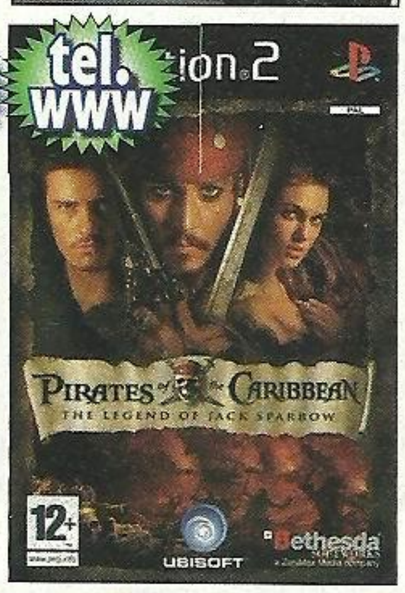


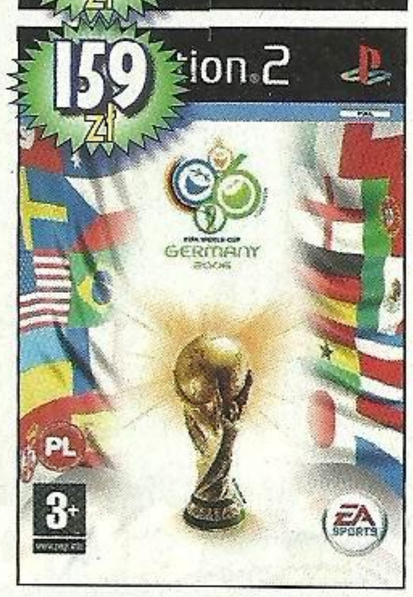


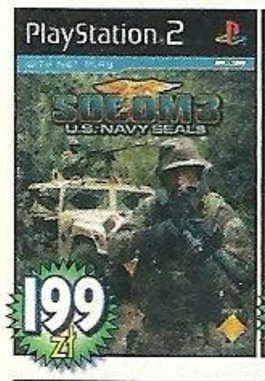


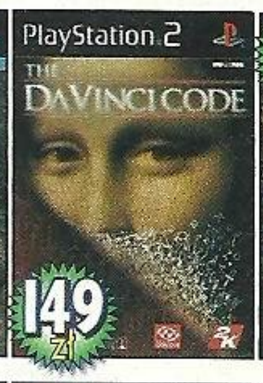


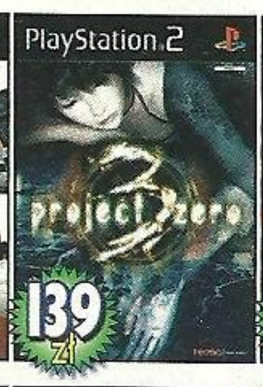


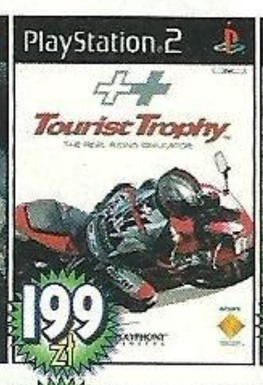


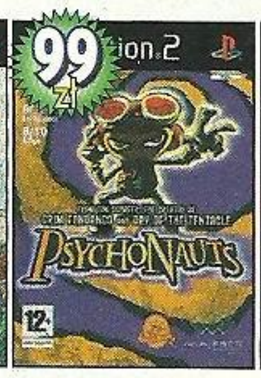


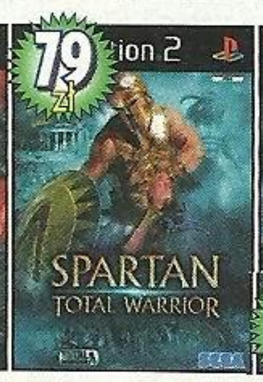


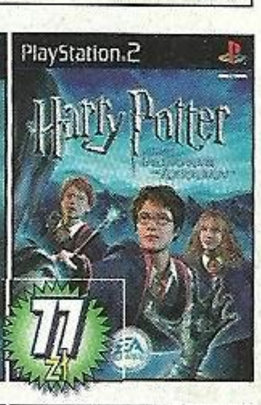


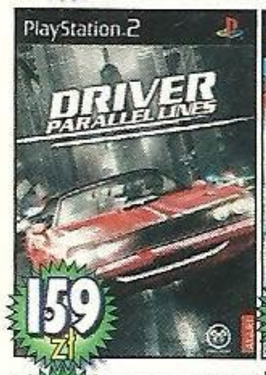


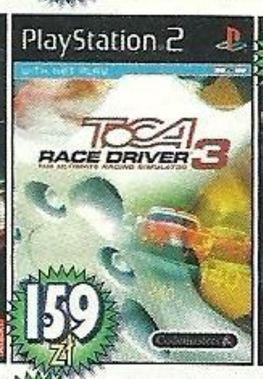


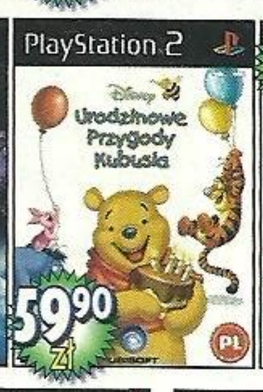


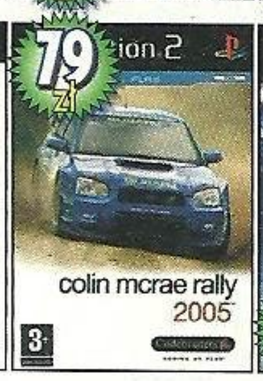


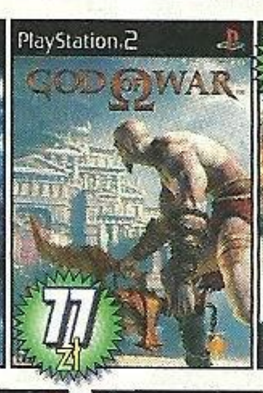


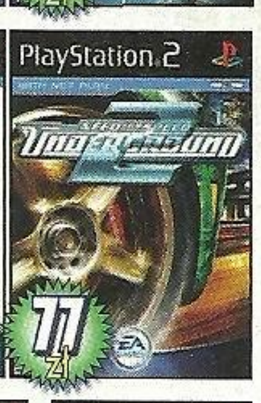


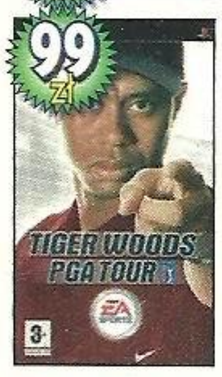


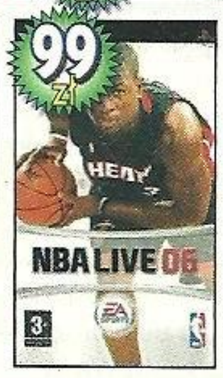


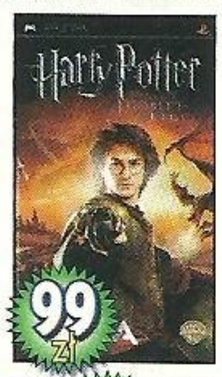


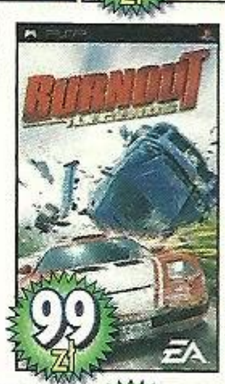


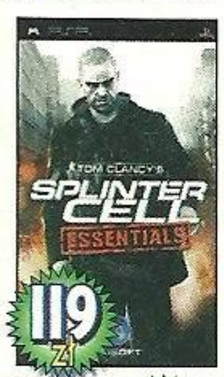


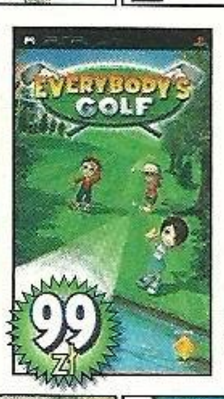


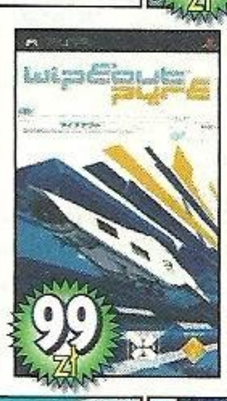


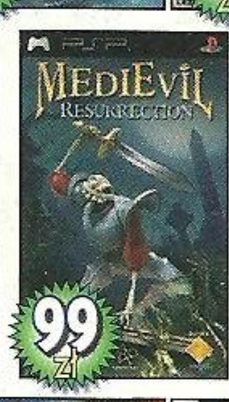


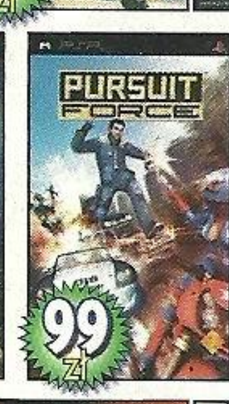


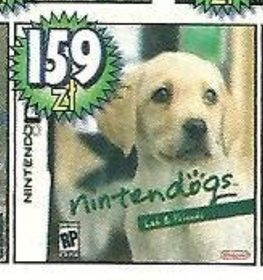


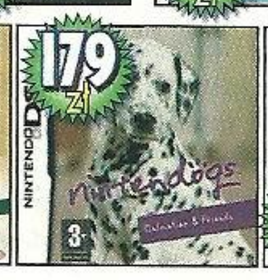


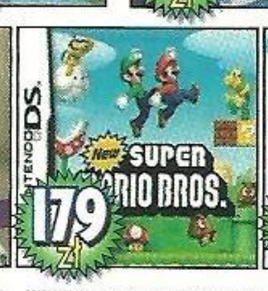












Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk	99
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	229
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	399
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Skórzane etui BigBen	64,90
Słuchawki Logitech PlayGear Stealth	59
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zestaw czyszczący dyski UMD	34,90
Zestaw Essential Pack	29,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

PLAYSTATION/PS ONE

pełna oferta	tel./www

GAMECUBE

007 From Russia with Love	189
007 Nightfire	79
BATTALION WARS	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIRE EMBLEM	219
GEIST	219
HARRY POTTER i Czar Ognia	189
HARVEST MOON	99
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARIO SMASH FOOTBALL	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
RESIDENT VIL 4	199
SOUL CALIBUR 2	139
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2005	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
SIMS: Bustin' Out	79

GAMEBOY ADVANCE

pełna oferta	tel./www

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
BLACK BASS FISHING	129
BOMBERMAN DS	109
ELEKTROPLANKTON	179
FIFA 06	139
FIFA WORLD CUP 2006	99
LOST IN BLUE	179
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	179
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	139
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NEW SUPER MARIO BROTHERS	79
NINTENDOGS	159
PHOENIX WRIGHT	179
POKEMON DASH	179
POKEMON LINK	179
PROJECT RUB	179
RAYMAN	99
RESIDENT EVIL Deadly Silence	169
RIGDE RACER	159
SIMS 2	139
SPACE INVADERS REVOLUTION	69
SUPER MARIO 64	159
TETRIS DS	179
TRAUMA CENTRER	189
TRUE SWING GOLF	69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble	129
WARIO WARE TOUCHED	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen	449
Pudelka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
inne	tel./www

XBOX 360

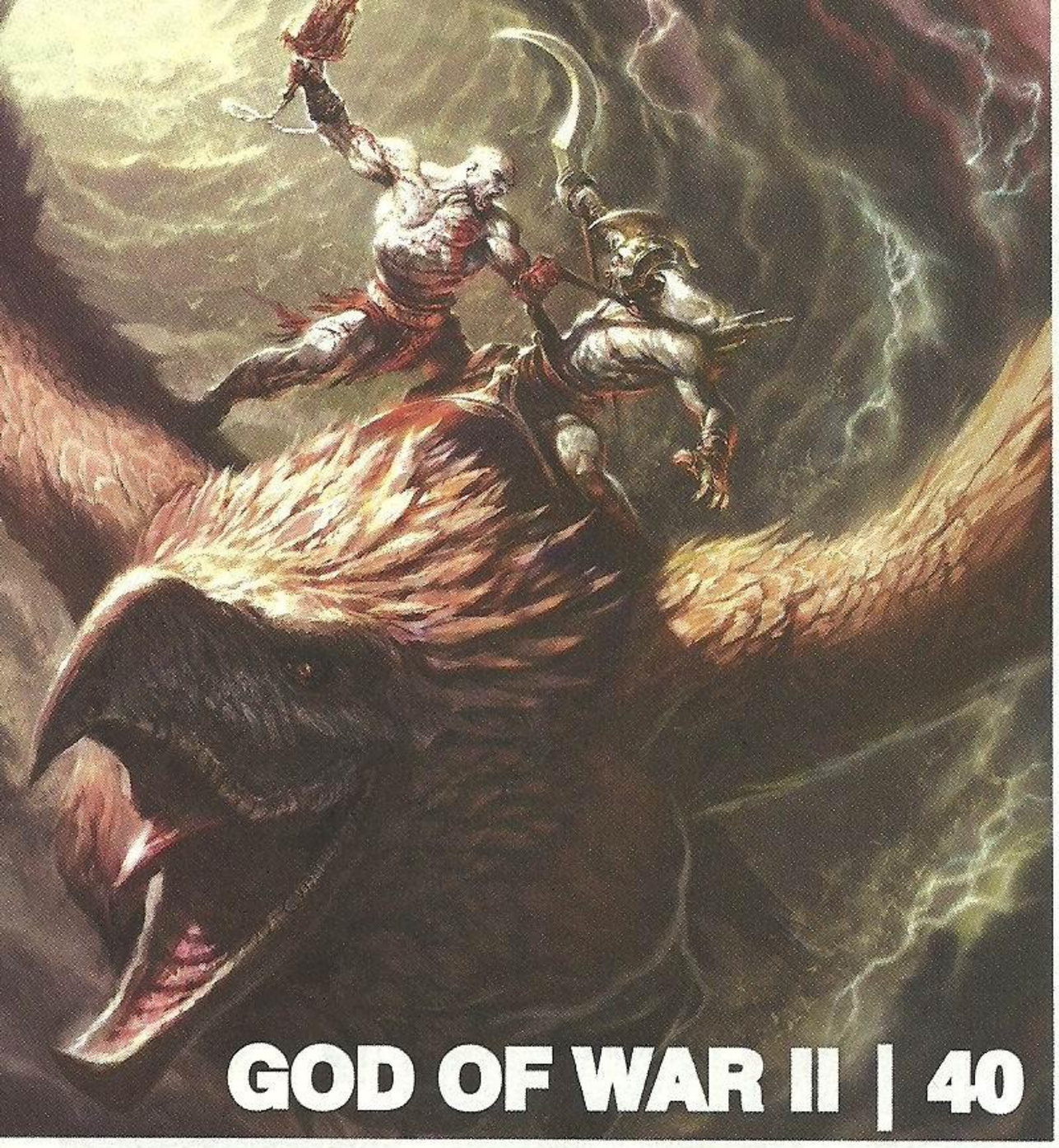
BURNOUT REVENGE	259
CALL OF DUTY 2	279
DEAD OR ALIVE 4	279
FIFA WORLD CUP 2006	219
FIGHT NIGHT ROUND 3	259
FINAL FANTASY XI	199
HITMAN Boold Money	229
KAMEO	289
LOTR: Battle of Middle Earth 2	249
MOTO GP 06	279
NBA 2K6	229
NEED FOR SPEED Most Wanted	259
PRAY	249
PROJECT GOTHAM RACING 3	269
RUMBLE ROSES	249
TABLE TENNIS	189
TOP SPIN 2	229

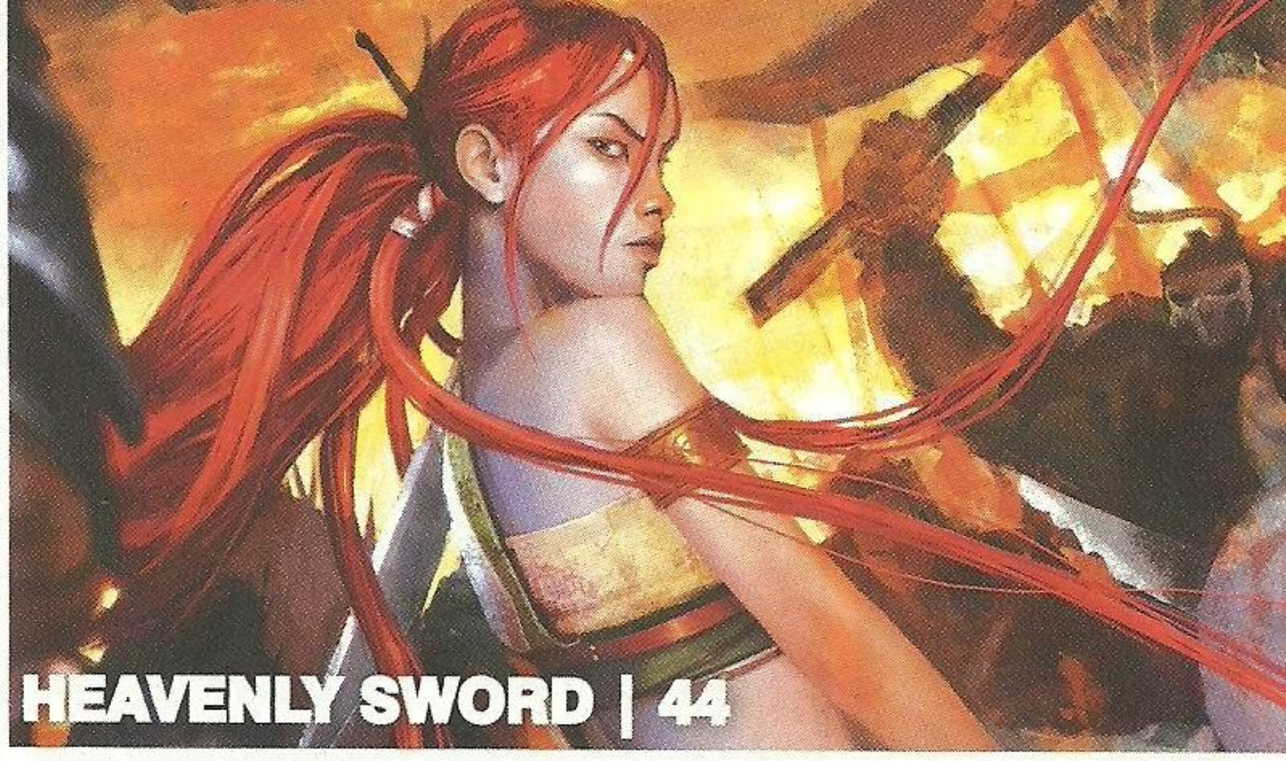
Akcesoria:

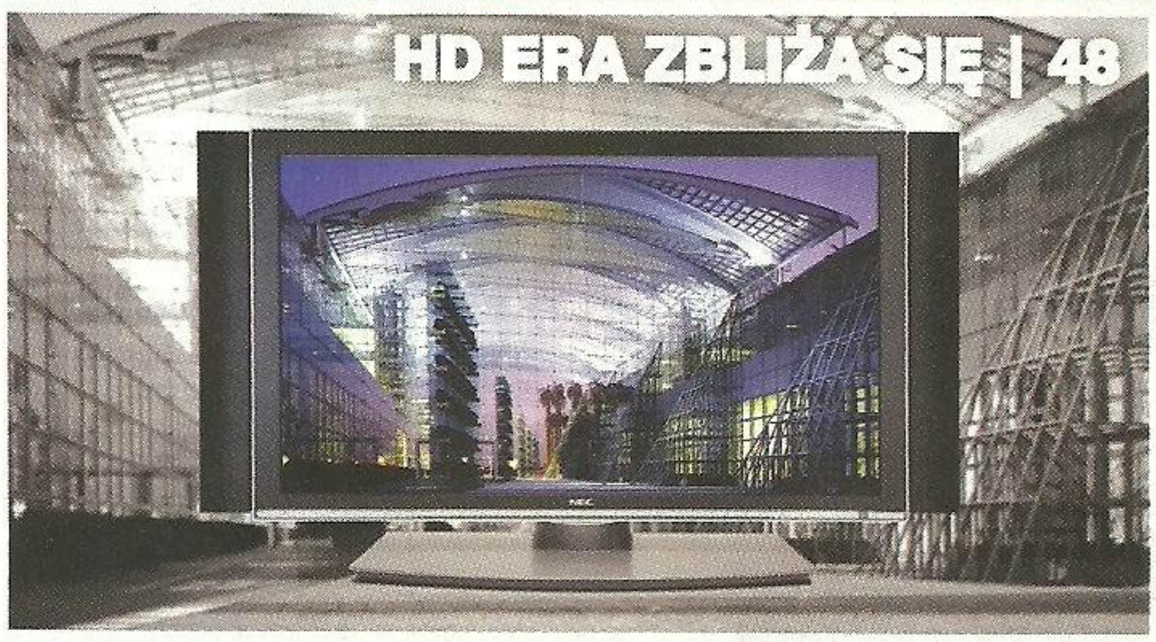
Xbox 360 Premium Pack	1890
Xbox 360 Core Pack	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Madcatz	99
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	199
Joypad Xbox 360 Microsoft	169
Kabel AV-S Video Logic 3	69
Kabel Component AV Logic	69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3	79
Kabel VGA MadCatz	79
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Pilot DVD Microsoft	149

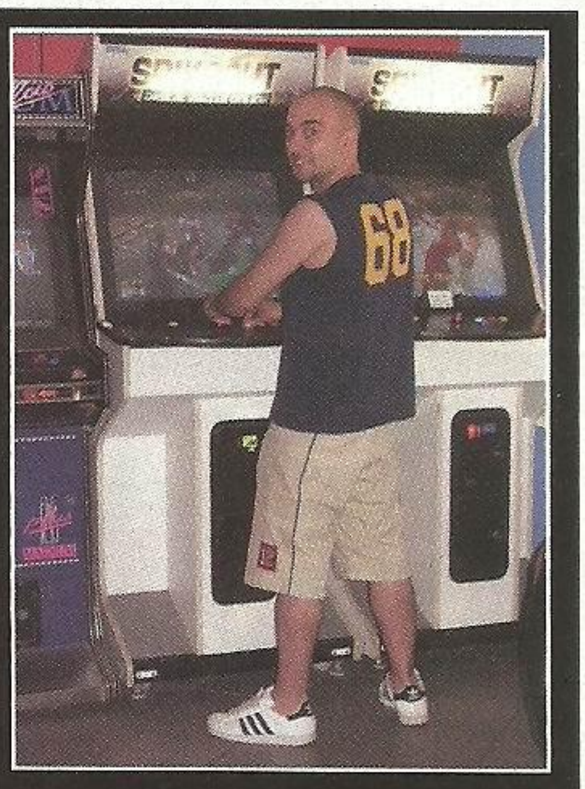
więcej ..... tel./www

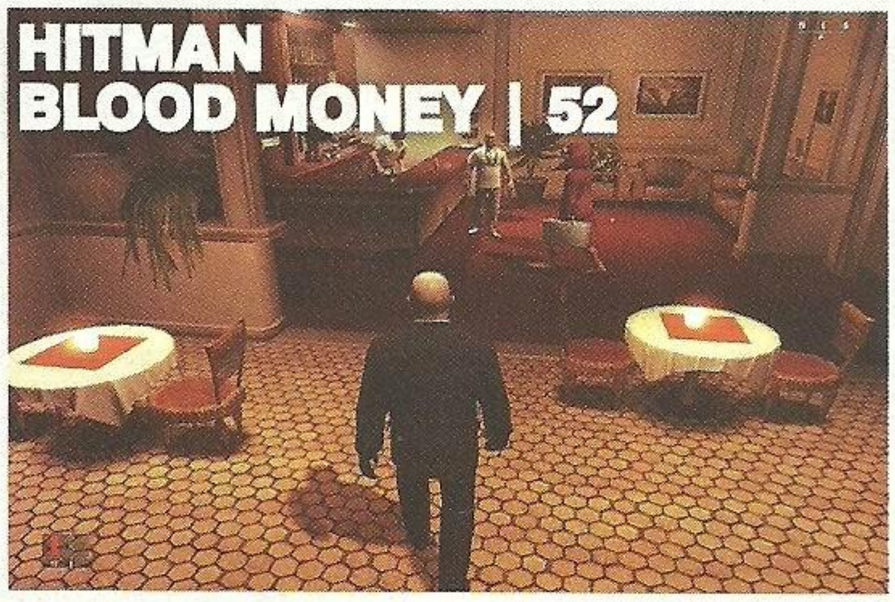
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA











Witajcie!

Na wstępie przepraszam za kikudniowe spóźnienie, ale Mistrzostwa Świata (wprawdzie z bezbarwnym występem polskiej reprezentacji, ale zawsze) skutecznie sparaliżowały pracę w redakcji na niemal miesiąc – w końcu lata ciężkiego treningu w Pro Evo budzą miłość do piłki nożnej nawet u osób odpornych na tę chorobę. Piszę te słowa na dzień przed wielkim finałem, więc nie znam jeszcze wyniku. Ale może być niezły random.

Do rzeczy jednak. Numer wakacyjny dosłownie pęka w szwach od zapowiedzi, materiałów okołogrowych i recenzji. A że zawsze staramy się wybiegać w przyszłość, bo najbardziej ekscytujące jest nie to, co już jest dostępne, a to, co dopiero będzie, sporo tematów kręci się wokół kolejnej generacji konsol. *Next-Genowe pole bitwy, HD Era zbliża się, Heavenly Sword* czy *Next-Gen news* traktują właśnie o tym, co dopiero będzie. Ba, nawet artykuł o *Xbox Live Arcade* to nic innego, jak wielki test Microsoftowej eDystrybucji, czyli tego, co nas czeka w przyszłości.

Totalnie oczarował nas God of War 2, którego wczesne demo udało nam się zdobyć i o którym również piszemy. A że nie samymi zapowiedziami gracz żyje, strony aż uginają się od cieplutkich recenzji. Na koniec zaś, tradycyjnie, sporo materiałów okołogrowych w Neonie. A zatem – miłej lektury na wakacje. Spotykamy się ponownie oczywiście na początku września.

Gulash ■ ■

Huggy huggy: Asik, Oleś i Eryś – 2gether 4ever! Love!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

E3 2006 – RAPORT Z WYSTAWY, CZĘŚĆ DRUGA 10
Konsole przenośne ostro atakują, a obecne generacja stacjonarek powoli schodzi ze sceny. Niestety.

XBLA: XBOX LIVE ARCADE.....36
Retrogranie na X360 to naprawdę genialna sprawa i świetny ruch Microsoftu.

GOD OF WAR II 40
Jesteśmy pokornymi wyznawcami Boga Wojny, który już niedługo ponownie zaszczyci nas swoją obecnością.

HEAVENLY SWORD.....44
Popatrzcie, jak w kuźniach Ninja Theory wykuwany jest Niebiański Miecz...

HD ERA ZBLIŻA SIĘ.....48
No nie ma rady, trzeba zacząć zbierać pieniądze na telewizor HD Ready. Ale jaki?

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Next-Gen News 32
Wojna next-genów toczy się na słowa...

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

AND1 Streetball 69
Armored Core: Nine Breaker 71
Guitar Hero 54
GTA Liberty City Stories 60
Field Commander 71
Formula 1 '06 55
FlatOut 2..... 51
Forbidden Siren 2 76
Hitman: Blood Money 52
Jaws Unleashed 79
Loco Roco..... 78
Mega Man X Collection..... 68
Metal Gear AC!D 2 70
Micro Machies v4 59
Moto GP 06 73
Naruto: Ultimate Ninja..... 72
Over The Hedge..... 74
Rockstar Games Presents: Table Tennis..... 66
Rumble Roses XX 67
Sensible Soccer 2006 57
Shinobido: Way of the Ninja..... 58
Sonic Gems Collection 68
Steambot Chronicles 56
Street Fighter Alpha Anthology .. 75
Super Monkey Ball Adventure.... 65
Sword of Destiny 61
Tenchu: Time of the Assassins... 59
Tomb Raider: Legend..... 55
Urban Chaos: Riot Response 62
Wild Arms 4 64

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 80
Przyszłość, przeszłość i teraźniejszość naszej growej rzeczywistości...

PES Party.....81
Nowa piłeczka prosto z Japonii – World Football Climax od Segi oraz relacja z Otwartych Mistrzostw Warszawy w PES5.

Projekt: MGS.....84
Nowy kącik tylko dla fanów Solid Snake'a. Jak zdobywać Dog Tagi w MGS2.

Retro 86
Kolejny przegrany w starciu z GameBoyem... Oto przed państwem – Sega GameGear!

RPGamer 88
Dzięki Waszym prośbom (i groźbom) na łamy N+ powraca kącik gier RPG. Na początek Final Fantasy. Oczywiście.

Fight Club 93
Atak japońskich mordoklepek 2D! Czy Gulash podoła? Phi, też pytanie.

Archiwalia i prenumerata.....94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów.

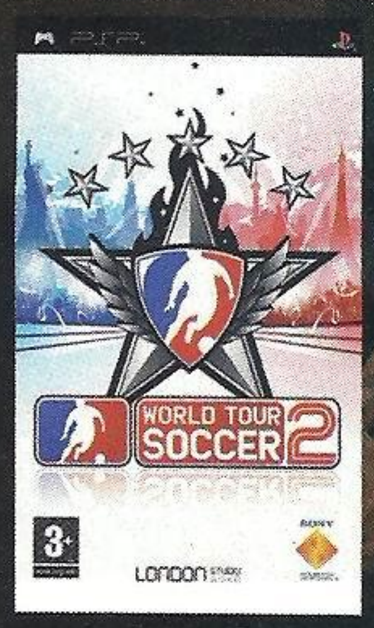
FAQ 96
Listy, SMSy i niecierpiące zwłoki pytania od czytelników w imadle Banana.

World Tour Soccer"2 ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and/or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. World Tour Soccer is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3+
www.pegi.info

SAVE IT FOR WORLD TOUR SOCCER 2

www.playstation.pl



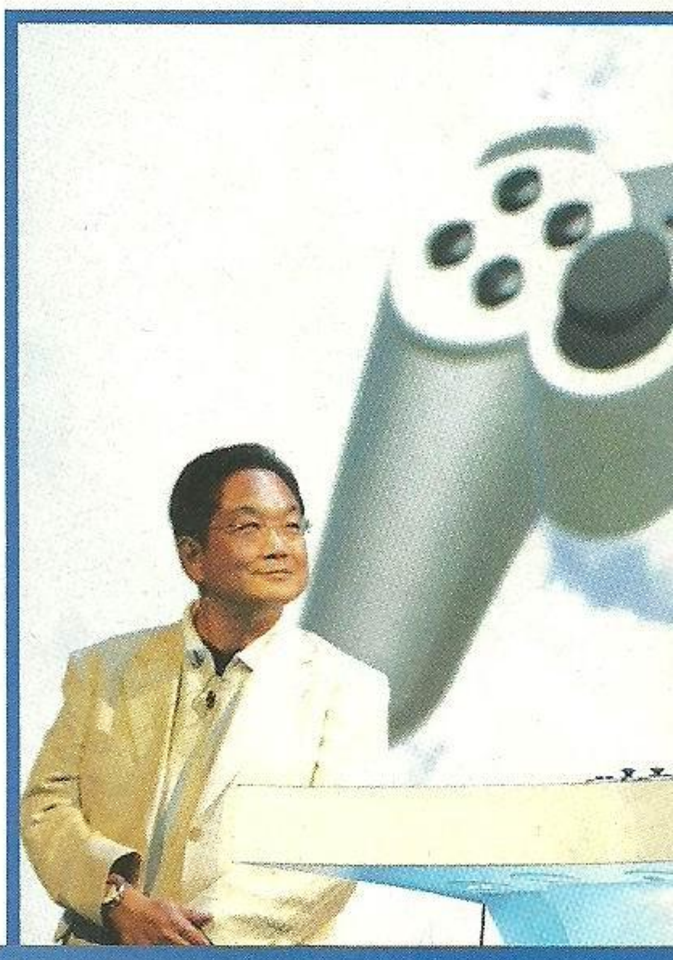
Mała uwaga, synu. Zachowaj te efektowne sztuczki tam gdzie ich miejsce. W World Tour Soccer 2. W tej grze, równie ważne jak zwycięstwo, będzie styl w którym je osiągniesz. A bądź pewien, że otrzymasz mnóstwo okazji by się nim pochwalić. WTS2 oferuje 11 trybów, które zachęcą Cię do zaprezentowania różnych stylów gry!

WORLD TOUR SOCCER 2

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

NEXT-GENOWE POLE BITWY



POD KONIEC TEGO ROKU, W NADCHODZĄCE ŚWIĘTA, CZEKA NAS NIEMAŁY DYLEMAT – NA PÓŁKACH SKLEPOWYCH ZNAJDZIEMY NIE JEDNĄ, A WSZYSTKIE TRZY KONSOLE NOWEJ GENERACJI

Kiedy opadły emocje związane z E3 2006, stało się jasne, że wojna konsol nowej generacji jest już bardzo blisko, a pierwsze żniwo zacznie zbierać pod koniec tego roku. To, którą konsolę wybierzecie, zależy oczywiście od Was, ale również od tego, jakie atrakcje zapewnią nam ich producenci.

NINTENDO

Przesiadka z tradycyjnego joypada na Wii-lota to nie tylko próba wyróżnienia się na tle mocniejszych konsol. To także sygnał, że Nintendo zaczyna od tego momentu polować na Wasze mamy, ciocie, siostry i dziadków, a więc wszystkie te osoby, które zawsze sceptycznie podchodziły do grania. Nowa polityka dużego N nie polega na ponownym dotarciu do tych samych osób, ale ogólnie do graczy nowych, graczy starych, ex-graczy oraz ludzi, którzy o graniu nie wiedzieli do tej pory nic. Słowa Satoru Iwaty dokładnie nakreśliły kierunek, w którym firma rozwinie się w ciągu najbliższych lat, a może nawet dekady. „Są ludzie, których odrzuca sam widok joypada, ale zgodzicie się, że żaden z nich nie ma problemu z trzymaniem w rękach pilota do TV." – kwituje szef Ninny. Swoje trzy grosze dorzuca również Reggie Fils-Aime, szef amerykańskiego oddziału Nintendo. „Nie wskażecie mi osoby, która nigdy w życiu nie widziała filmu, ani nie czytała książki. Z powodzeniem jednak wskażecie mi ludzi, którzy nigdy nie grali w gry. Tak długo, jak nie zmienimy podejścia do elektronicznej rozrywki, nie możemy mówić o grach jako mainstreamie." Z punktu widzenia Nintendo sprawa wygląda zatem następująco: Wii projektowane jest jako maszyna dla każdego. Jeśli siedzenie przed telewizorem i trzymanie pada nie przemawiało do tej pory do wielu osób, istnieje spora szansa, że zaprojektowany na kształt pilota Wii-kontroler bariery te obali. Ci z Was natomiast, którzy grać lubili od zawsze, będą mieli po prostu okazję pobawić się w nowy sposób – w końcu nie każda firma dodaje do konsoli jednoręczny, bezprzewodowy, czuły na ruch joypad w kształcie pilota.

Ale spokojnie. Jeśli lubujecie się w standardowych joypadach, Ninny szykuje dla Was zarówno tradycyjny kontroler, jak i garść nakładek, które zmienią Wii-lota w pistolet, bongosy, batutę i co tylko sobie zażyczycie. Rację miał Ed Boon (twórca Mortal Kombat), który po zapoznaniu się z „pilotem TV" Nintendo (a było to jakieś pół roku temu) orzekł, że firma po prostu nie będzie miała szans obronić się bez tradycyjnego joypada, a najlepiej takiego, który zbudowany zostanie na wzór Dual Shocka. Analitycy grzebiący w rynku gier video zastanawiali się również, czy nowy kontroler nie wystraszy przypadkiem developerów third-party. Dociekania te jako pierwszy przerwał Hideo Kojima, który wypowiedział się o Wii-locie w bardzo ciepłych słowach. „To przecież Nintendo wymyśliło joypad, jako narzędzie do grania," – powiedział ojciec MGSa – „teraz firma ma szansę złamać standard, który sama zbudowała. To może być rewolucja." Pozytywną opinię Wii-lotowi wystawił także Yuji Naki, twórca Sonica, a dodatkowe „pozytywy" zarobił u Michela Ancela i Petera Molyneux. Sprawa jest o tyle ważna, że bez supportu takich firm, jak Konami, Ubisoft, czy Sega konsola zdechnie, więc ich uśmiech jest wyjątkowo cenny.

Co więcej? Nintendo ma spore szanse w next-genowej batalii ze względu na niską cenę. Szczegółów nie znamy, fakt, ale coraz głośniej mówi się, że jej cena nie przekroczy 250 dolarów (750 złotych). „Z logicznego punktu widzenia, cena Wii wydaje się oczywista," – mówi Reggie Fils-Aime – „nie upychamy w konsoli megadrogich komponentów, na których graczom kompletnie nie zależy". Słowa szefa Nintendo of America biją oczywiście w Blu-ray player, który cenę PlayStation 3 wyżyłował do poziomu 600 euro.

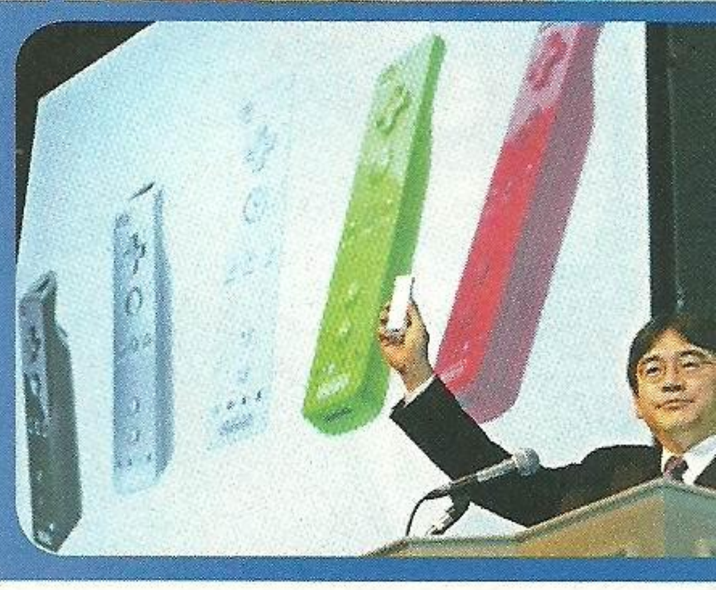
Pozostańmy jednak jeszczena moment przy Wii. Mimo iż Nintendo przysięga, że konsola ma tyle mocy, ile potrzeba do realizowania nowej wizji gier, korporacja nie przyznaje się wprost do technologicznego zacofania. Prosty przykład. Wii mogło wyróżniać się rewolucyjnym sterowaniem, ale jednocześnie mieć tyle mocy, co jeden z dwóch pozostałych next-genów. Ale nie ma.

„MYŚLAŁEM, ŻE ZA ODWAŻNYMI SŁOWAMI KRYJE SIĘ TECHNOLOGIA, KTÓRA BĘDZIE W STANIE NAPRAWDĘ NAS ZASKOCZYĆ." – J. Allard, szef zespołu Xboxa 360 po zapoznaniu się z parametrami PlayStation 3.

„NOWA GENERACJA ROZPOCZNIE SIĘ W MOMENCIE, KIEDY MY TAK POWIEMY." – Kazunori Hirai, szef Sony of America

„MICROSOFT I SONY NIE SĄ NASZYMI KONKURENTAMI I NIE BĘDĄ NIMI, DOPÓKI MÓWIĄ O NOWEJ GENERACJI STARYCH GIER. NINTENDO PROPONUJE W TEMACIE KONSOL COŚ ZUPEŁNIE NOWEGO I ABSOLUTNIE ŚWIEŻEGO." – Shigeru Miyamoto, chief designer Nintendo

„MICROSOFT NIE DOSTARCZYŁ ŻADNEGO NEXT-GENA, A JEDYNIE XBOXA 1.5" – Ken Kutaragi, ojciec PlayStation



newsflash

NAPRZÓD, WĄSACZU!

New Super Mario Bros na Nintendo DS. stało się kolejnym olbrzymim przebojem Nintendo – światowa sprzedaż przekroczyła już trzy miliony egzemplarzy, z czego dwa miliony zgarnęli japońscy gracze. Brawo, Mario! Swoją drogą, według japońskiej biblii graczy – Weekly Famistu – japoński rynek gier video w 2006 roku rozszerzył się o 33 procent w stosunku do 2005, a wszystko to dzięki rewelacyjnej sprzedaży Nintendo DS (4 miliony konsol przez pół roku w samej Japonii!) i gier na tę konsolę. Tym bardziej szkoda, że na DSa w Polsce pies z kulawą nogą nie chce spojrzeć.

RIIIIIIDGE RACERS!

Bandai Namco Games zapowiedziało Ridge Racers 2 na PlayStation Portale – gra ukaże się już we wrześniu, a my mieliśmy możliwość zapoznać się z jednolevelowym demem, które nastraja optymizmem. W grze znajdą się 42 trasy z całej serii, a do tego 18 dodatkowych i lustrzanych. Jednak największą nowością jest zapowiedź gry przez Internet – skillmasterzy Ridge'a na pewno na to czekają.

MILION PRAWIE-PESÓW

Konami nie omieszkało pochwalić się sukcesem Winning Eleven 10 – milion egzemplarzy sprzedanych w Japonii to nie byle co. Czekamy na premierę Pro Evo 6 zacierając ręce – polski dystrybutor zapewnia, że w okolicach jesieni „będzie się sporo działo" w temacie Pro Evo.

SILPHEED POWRACA

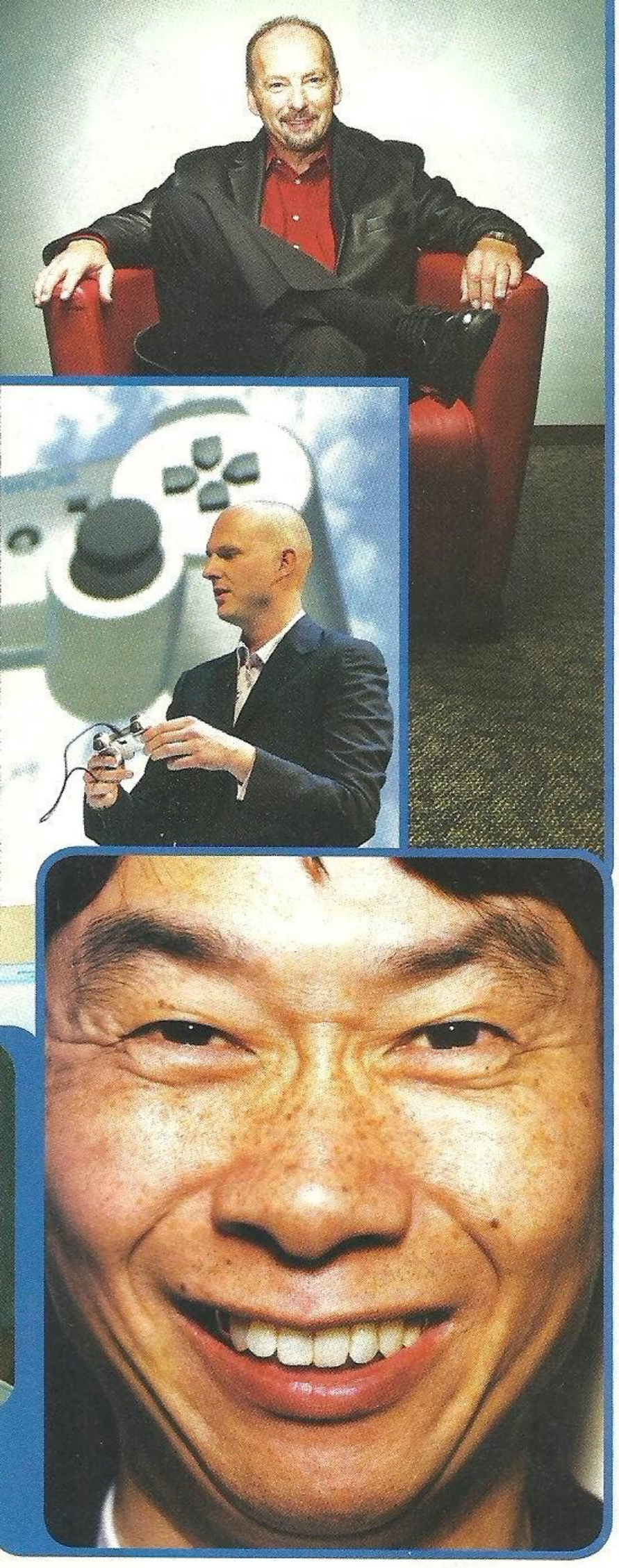
Fani Einhandera i Silpheed, kultowych shoooterów Square na konsole Sony ucieszą się z informacji, że firma pracuje nad w pełni trójwymiarową i prześliczną kontynuacją zatytułowaną Projekt Sylph. Z jednym zastrzeżeniem – platformą docelową będzie Xbox 360. Takie gry zawsze jakoś znajdują swoich fanów, prawda?

NIE MA CHĘTNYCH NA CERBERA?

W dziwnym i zaskakującym ruchu Square poinformowało, że we wrześniu całkowicie wyłączy japońskie serwery pozwalające na zabawę w Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Wygląda na to, że online to w dalszym ciągu czarna magia dla japończyków, bo o brak zainteresowania tą grą nie możemy ich posądzać.

DWUNASTKA W LISTOPADZIE

Final Fantasty XII ukaże się w Sanach Zjednoczonych dokładnie 31 października 2006 roku. Europa czeka w napięciu na jakiekolwiek informacje. Możliwe są dwa warianty – albo Finala do dystrybucji weźmie któryś z gigantów rynku (Sony, EA lub Ubisoft), albo Square Enix odpali wreszcie te długo zapowiadane biura w Europie i same zajmie się dystrybucją sprzedających się w olbrzymich nakładach gier. Wydany w kwietniu Dragon Quest VIII do końca czerwca w samej tylko Europie „poszedł" w 600 tysiącach egzemplarzy!



Pozostaje ratować się naprawdę mocnymi pomysłami i patentami, jednak z tym nie powinno być problemu. Wszak jednym z ludzi, którzy bezpośrednio wpływają na losy firmy jest kreator i wizjoner w jednym – Shigeru Miyamoto.

Start konsoli wspierać będą rozpoznawalne wśród graczy marki – Zelda: Twilight Princess, Metroid Prime 3: Corruption i Super Smash Bros. W ciągu pół roku stawkę tę zasili Super Mario Galaxy. To tylko sequele sequeli, fakt, ale w krótkim czasie Ninny postara się wypromować również nowe marki, w tym Excite Truck, Red Steel, Project H.A.M.M.E.R i Wii Sports. To chyba ostatni raz, kiedy Nintendo postara się przekonać świat, że grywalność ważniejsza jest od grafiki. W razie porażki, kolejnej szansy już nie będzie. Zastanawia nas ponadto, czy odtwarzacz DVD w konsoli będzie można obsługiwać Wii-lotem, czy też wzorem Microsoftu, Nintendo wypuści oddzielny, specjalnie dedykowany pilot. Aha, przerażeni jesteście wizją biegania po pokoju i robieniem salt z Wii-lotem? Jeśli wierzyć Miyamoto, akrobacje nie będą konieczne, a styl grania zawsze dopasujemy do naszych potrzeb. „Zeldę: TP można na przykład ukończyć spokojnie siedząc w fotelu," – uspokaja mistrz – „choć im więcej ruchu, tym więcej zabawy."

Pytacie, jak Wii poradzi sobie z konkurentami? Reggie z Nintendo of America nie uważa ani Sony, ani M$ za konkurencję. „W Święta pojawią się w sklepach aż trzy nowe konsole, ale tylko Wii zaproponuje klientom nowy wymiar zabawy. Wszystko świeże i nowe, a więc tak, jak do tej pory jeszcze nie było." Istotną rolę odegra także cena konsoli – to szczególnie ważne w okresie, kiedy ludzie maksymalnie rozplanowują budżet na świąteczne zakupy.

SONY

Po zapoznaniu się z technologiczną fiestą, jaka znajdziemy pod maską PlayStation 3, momentalnie przypomina nam się ekskluzywna high-endowa hybryda PSX, którą Sony wypuściło wyłącznie na terenie Japonii. Urządzenie było zbyt drogie, aby zawojowało świat – dość powiedzieć, że cena droższego modelu (DESR-7000 z dyskiem 250 GB) wyniosła 925 dolarów. Wróćmy jednak do PlayStation 3. Najbardziej nieszczęśliwą decyzją Sony, a przynajmniej tą najgłośniej komentowaną, było wywalenie z joypada wibracji i wsadzenie w ich miejsce sensorów ruchu. Sprawa jest o tyle gorąca, że skwitował ją nawet Bill Gates oraz Shigeru Miyamoto. „Joypad rozpoznający ruch jest pewną innowacją," – mówi Bill – „ale nie jest jednocześnie niczym mainstreamowym". Jako przykład, szef Microsoftu podaje joypady Logitecha (SideWinder Freestyle Pro) do PC, które pojawiły się na rynku ponad sześć lat temu proponując graczom podobne możliwości, ale w najlepszym przypadku okazały się totalną klapą. Fakt, SideWinder Freestyle Pro całkiem nieźle sprawdzał się w lotniczych symulatorach i wyścigach, ale jego producenci mogli tylko pomarzyć o masowym opadzie szczęk. Z jednej strony, ciężko uwierzyć, że instalując sensory ruchu Sony nie miało pomysłu na ich wykorzystanie. Z drugiej jednak – zobaczymy, jak wprowadzi je w życie.

Widząc sensory w nowym Dualu, Shigeru Miyamoto czuje się... onieśmielony. „Kopiowanie naszych rozwiązań przez tak potężną firmę jak Sony oznacza, że Nintendo Wii jest na dobrej ścieżce." – kwituje S.M. – „Choć wymiana wstrząsów na motion-sensing to moim zdaniem nienajlepszy układ." My natomiast ciągle liczymy na to, że Sony wywalczy jednak wstrząsy do nowego pada. Rumble to już standard, a wyrzucanie go na śmietnik może być poważnym krokiem w tył.

Kolejną kontrowersją jest slot HDMI (High-Definition Multimedia Interface), a więc wyjście odpowiedzialne za sygnał video w wysokiej rozdzielczości. Na zeszłorocznym E3 mówiło się, że PS3 wyposażone zostanie w dwa takie łącza, jednak stanęło na tym, że jedno (i tylko jedno!) HDMI znajdziemy w modelu za 600 dolarów / euro. Tańszy model PlayStation 3 (ten za 500 dolarów) nie będzie miał ani jednego wyjścia HDMI i z tym właśnie wiąże się cały problem. Wraz z nowymi nośnikami (Blu-ray, HD-DVD) nadchodzą bowiem zupełnie nowe zabezpieczenia antypirackie ICT (Image Constraint Token). Aby cieszyć się obrazem w wysokiej rozdzielczości (1080p), potrzebny będzie odtwarzacz i telewizor z wyjściem

CAPCOMIŚCI ROZPĘDZENI

Capcom tnąc koszta zatrudnienia rozwiązał Studio 8, które do tej pory dało nam dwie świetne części Maximo i słabe Final Fight Streetwise. Część ekipy dołączyła do innych studiów Capcom, reszta poszuka sobie pracy gdzie indziej.

TAŚMĘ TAM MAJĄ CZY CO?

W tym miesiącu recenzujemy Shinobido: Way of the Ninja, tymczasem ekipa Acquire już zapowiedziała kolejną grę ze swojej kijowsko-samurajskiej serii. W tej zatytułowanej Kamiwaza pozycji gracz wcieli się w japońskiego Robin Hooda, zabierającego bogatym i rozdającego biednym. Miejscem akcji naturalnie będzie feudalna Japonia. Jak zwykle w grach Acquire, gra nie będzie trzymać się ścisłych reguł i pozwoli graczowi na olbrzymią swobodę.

DZIKIE STRZELBY VTE? SO GAY...

I jeszcze jedna gra z taśmy – Wild Arms: The Vth Vanguard opowie nam o losach trojga bohaterów. Główną postacią, jak przystało na jRPG, będzie 16-letni Dean Stark próbujący za wszelką cenę zostać łowcą golemów. W walce będą mu towarzyszyć dwie dziewczyny – Avail Van Freud oraz Rebecca Streisand (random name generator rządzi). Pod względem systemu gra będzie zbliżona do czwartej, recenzowanej w tym numerze części, choć naturalnie pojawi się kilka nowości, a najważniejszą z nich jest fakt, że gra rozpocznie się z trzema postaciami w drużynie.

POLAK, BUŁGAR, DWA BRATANKI

Ponieważ rząd naszego wspaniałego kraju wręcz zachęca inwestorów z całego świata do ładowania weń pieniędzy i budowania nowych miejsc pracy, Ubisoft postanowił otworzyć nowe studia developerskie w zdecydowanie mniej gościnnej Bułgarii. Ciekawe dlaczego? A czy wspomnieliśmy, że od jakiegoś czasu praca wre w innych biurach Ubi, ulokowanych w Rumunii? Polacy niezdolni są do pracy, czy co?

LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

LocoRoco

PlayStation®Portable

www.playstation.pl

szpiegownia

Po E3 wszyscy nagle zrobili się strasznie gadatliwi, nie trzeba podsłuchów, wyrafinowanych sztuczek, nawet serum prawdy do niczego się chwilowo nie przydaje. Ahh, wakacje... – *szpieg*

WARCRAFT NADCHODZI

Blizzard, twórca żyły złota o nazwie World of Warcraft, dał niedawno ogłoszenie, w którym poszukuje doświadczonego producenta konsolowego do pracy nad grą na sprzęt nowej generacji. Oczywiście sprawa może tyczyć się długo odkładanego i chyba nikomu już niepotrzebnego Starcraft: Ghost, ale raczej szykuje się konsolowy World of Warcraft. Nowa generacja maszyn z twardymi dyskami na pokładzie i całkowicie zorganizowanym środowiskiem sieciowym (oraz, co bardzo ważne, opcjami płatniczymi kartą kredytową za zabawę online) ma wystarczającą moc dla WoW, a Blizzard zarabia na nim takie kokosy, że nikt nie podejrzewa ich o cokolwiek innego, niż dłubanie przy nowych wersjach tego tematu. No, może o nowe Diablo, które też kiedyś tam ma powstać.

PSP PO POLSKU

Z „dobrze poinformowanego źródła" usłyszeliśmy, że w planach jest profesjonalna lokalizacja i polonizacja niektórych gier na PSP. Podobno prace nad jedną z nich już trwają. Co to będzie, co to będzie? Wiemy, ale nie możemy na razie powiedzieć. Ale fajny tytuł.

CZYTANIE ZE ZROZUMIENIEM

Amerykańskie sklepy mają czasem ciekawe witryny z terminami wydawniczymi, bądź listami gier, które mają nadejść. Oczywiście tytuły wypisane są po to, by gracze składali preordery zapewniające im na sto procent grę w dniu premiery. Można tam wyczytać fajne rzeczy. Służę przykładami: Half-Life 2 na PlayStation 3 (początek 2007, wydane przez Electrnic Arts), Burnout 5 i NBA Street 4 (początek 2007, PS3 i Xbox 360), Star Wars: Force Unleashed (2007 rok, na razie brak konsoli).

WE'LL BE BURNIN'

W kwestii piątego Burnouta jest jeszcze jedna ciekawa sprawa. Ptaszki ćwierkają o bardzo zaawansowanych pracach nad sieciowym aspektem tej gry; single player będzie jedynie dodatkiem do właściwej zabawy. Plotki posuwają się do określenia piątego Burnouta mianem MMORPGa, ale bądźmy poważni. No chyba, że faktycznie...

POCKET SORA

Podobnież trwają zaawansowane prace nad Kingdom Hearts na PSP. To będzie prawdziwy hit – spodziewamy się milionów sprzedanych egzemplarzy.

WIĘCEJ TALESÓW

Trwają prace nad remake pierwszego Tales of Destiny z PS one na PS2, a w planach, jest już kolejna część – Tales of The Voice. Ufff...

HDMI, a także specjalny kabel, którym popłynie sygnał. Jeśli jeden z warunków nie zostanie spełniony, obraz automatycznie przeskaluje się do 480p. Tańszy model PlayStation 3 nie ma wyjścia HDMI, a przecież jednym z głównych zadań tej konsoli ma być promowanie formatu nowej generacji. Na szczęście standard ICT obowiązywać zacznie najwcześniej w 2010 roku, choć mówi się nawet o 2012. Szczęście w nieszczęściu, Sony.

Trzecią kontrowersją wokół PS3 na pewno będzie jej cena. Pomińmy już nawet fakt, że Polska jako najbogatszy kraj świata, przywykła już do płacenia 3000 zł za nową konsolę w dniu premiery. O sukcesie trzeciego PlayStation zadecyduje to, jak poradzi sobie ona w USA, Wielkiej Brytanii i Japonii, a wiedzcie, że Amerykanie na przykład nie są przyzwyczajeni do wykładania sześciuset dolarów na grę video. „Pamiętam, jaki raban podniósł się w Anglii, kiedy zaproponowaliśmy graczom X360 w wariancie za 299 i 399 euro," – mówi Peter Moore – „mogę sobie tylko wyobrazić krzyk, jaki podniesie się w momencie, gdy Brytyjczykom przyjdzie zapłacić 599 euro za konsolę, która w temacie grafiki początkowo nie zaproponuje niczego więcej, niż nasza." Cóż, słowa Moore'a z oczywistych względów muszą godzić w potęgę Sony, ale i bez nich sceptycy zauważą, że zbyt wysoka cena i brak wizualnej przewagi nad X360, mogą sprawić, że Sony zacznie powoli przegrywać tę wojnę. Umówmy się, mało komu tak naprawdę zależy obecnie na obsłudze przez konsolę bardzo drogiego 1080p. Większość ludzi nie wie nawet, co skrót ten w ogóle oznacza. Nawet w Stanach Zjednoczonych, kolebce HDTV. Wygląda to zatem tak, jakby Sony celowało z nową konsolą wyłącznie w bogaty sektor odbiorców. Bardzo bogaty. Z drugiej jednak strony może się okazać, że Blu-ray rzeczywiście zrewolucjonizuje rynek multimediów, a PS3 będzie najtańszą przepustką do świata pełnego HD.

PSP PlayStationPortable

twardego dysku, najlepiej bardzo pojemnego dysku, natomiast „B-ray" jest w tym momencie zbędny. Ale to tylko gdybanie, bo o wartości PS3 zadecydują oczywiście gry. Heavenly Sword i Resistance: Fall of Man gotowe będą na start konsoli i powinny odpowiednio podgrzać nasze oczekiwania. Stawkę uzupełni z czasem Final Fantasy XIII, GTA IV, MGS4, Warhawk i Gran Turismo HD. Po nocach ciągle śni się nam Assassin's Creed. Losy DMC4 i nowego Killzone'a pozostają w dalszym ciągu nieznane.

2 MICROSOFT

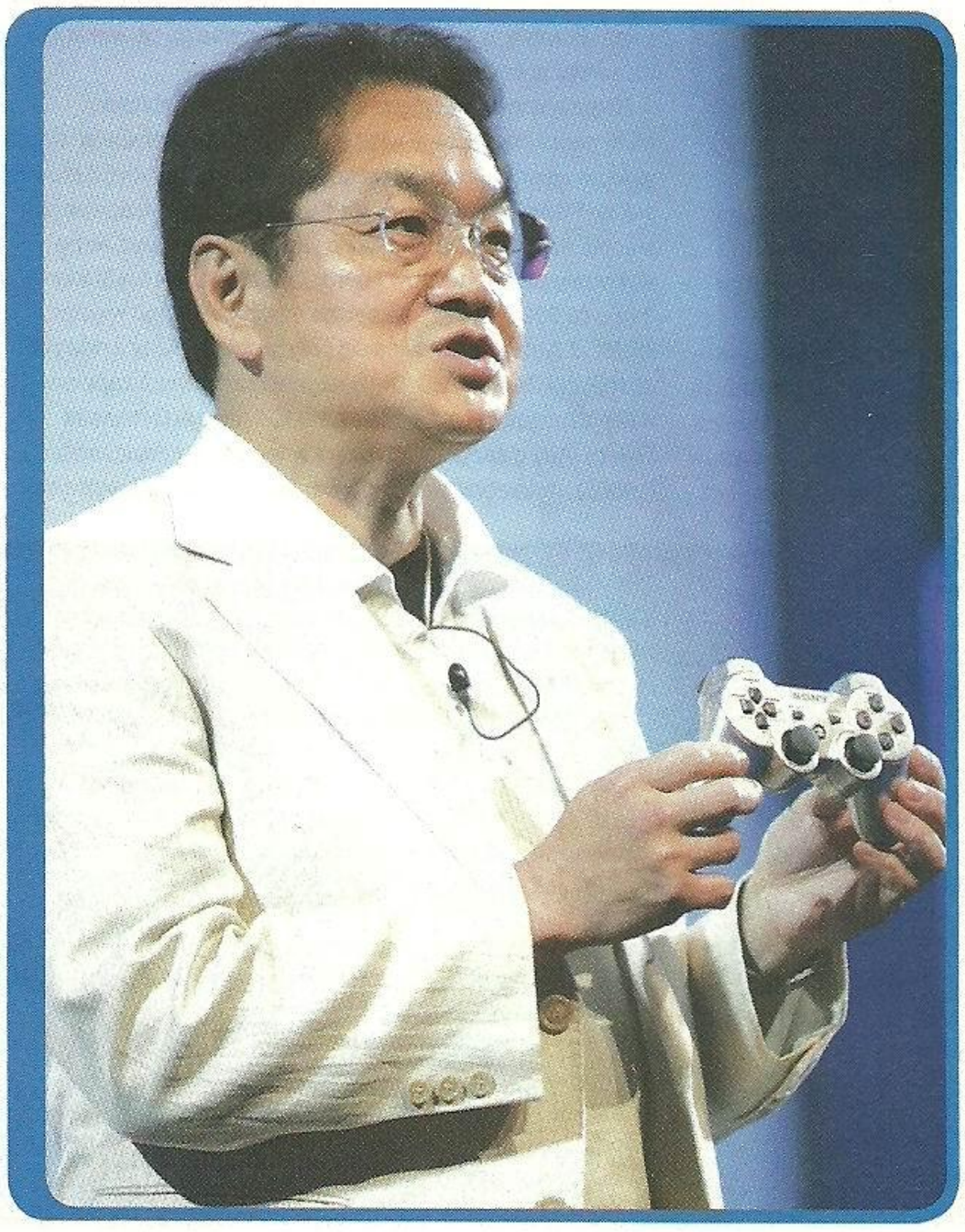
Cierpliwość nie jest żadną cnotą. Nie dla Microsoftu, który zbudował konsolę nowej generacji i wstawił ją do sklepów na rok przed konkurencją. I zgodzicie się, że dzięki temu właśnie handicapowi wojna next-genów jeszcze bardziej się zaogni. Od prawie roku Microsoft jest jedyną alternatywą dla graczy zainteresowanych technologią next-gen, a coraz lepiej zapowiadające się gry mogą już tylko te grono zwiększyć. Zdaje się, że fatalny okres, kiedy w sklepach brakowało konsol, a na półkach gier, dla których warto byłoby „trzystaseścdziesiątki" kupować, właśnie dobiega końca, a przed nowym Xboxem rysuje się naprawdę atrakcyjny okres. Jeszcze w tym roku Microsoft zechce sprzedać nam niesamowicie zapowiadające się gry, wśród których znajdzie się Gears of War, Mass Effect, Lost Planet i Forza Motorsport 2! Do połowy listopada tego roku Xbox 360 jest absolutnym monopolistą na rynku next-genów, zobaczymy zatem, jak ze swoich „pięciu minut" skorzystają jego ojcowie.

Najbardziej optymistycznie wypowiadają się analitycy pracujący dla Wedbush Morgan Securites. „Szacujemy, że do końca 2007 roku Microsoft przywłaszczy sobie 45 procent rynku i uplasuje się na pierwszym miejscu. Drugie w kolejności będzie Sony (33%), a ostatnie – Nintendo (22%)," – twierdzi Michael Pachter, pracownik firmy – „niewykluczone jednak, że w następnych latach Sony zacznie wyprzedzać Microsoft." Zdaje się, że „pogróżki" Petera Moora, mówiące o sprzedaniu dziesięciu milionów konsol do czasu premiery konkurencyjnych systemów mogą się naprawdę spełnić. Problemy jak zawsze robią Japończycy, którzy nie przekonali się do nowego Xboxa i wbrew obietnicom, które głosił „zen-master", niespecjalnie mają ochotę go kupować. „Osobiście żałuję, choć to niczyja wina, że w dniu japońskiego launchu X360 zabrakło takich gier, jak Dead or Alive 4, czy Ninety Nine Nights." – mówi Peter Moore. I owszem, obecność japońskich slasherów, mordobić i gier jRPG na pewno dałaby Japończykom więcej powodów, aby spojrzeć w stronę amerykańskiej konsoli. Być może Lost Oddyssey i Blue Dragon autorstwa Hironobu Sakaguchiego sprawią (choć nie muszą), że X360 złapie w Japonii drugi oddech.

Nie do przegapienia jest także wiadomość, że Sony utraciło wyłączność na serię GTA i czwarta część tej gry ukaże się również na nowym Xboksie. Analitycy Microsoftu zgodnie twierdzą, że sukces PlayStation 2 w dużej mierze przypisuje się fenomenowi Grand Theft Auto. Mało tego – zapytani o PS3 gracze zawsze uważali, że będzie to jedyna konsola, na której zagrają w czwartą część tej serii. „Zneutralizowanie tego czynnika było dla nas niezwykle ważne," – mówi Peter Moore – „od tej pory jedyną konsolą, na której zagracie w dwie największe gry – Halo 3 i GTA IV będzie Xbox 360". Z tego co wiemy, Rockstar szykuje całą gamę ekskluzywnych dodatków do GTA IV, które można będzie ściągnąć bezpośrednio z Marketplace. Jakie to dodatki i czy właściciele PS3 również mogą się ich spodziewać

PHIL HARRISON I PETER MOORE NA OGÓŁ PUNKTUJĄ SIĘ W SWOICH WYPOWIEDZIACH, ALE CO DO JEDNEGO SĄ ZGODNI. NA PYTANIE, KTO ICH ZDANIEM JEST OBECNIE NAJWAŻNIEJSZĄ I NAJBARDZIEJ WPŁYWOWĄ OSOBĄ W BRANŻY ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI, ODPOWIADAJĄ TAK SAMO – KEN KUTARAGI.

Sprawa numer cztery rozbija się natomiast o wsparcie dla trybu online. Sony w dalszym ciągu twierdzi, że podstawowe usługi sieciowe (a więc wszystko, z wyjątkiem kupowania dodatków) będą darmowe. Zdrowy rozsądek każe jednak przypuszczać, że granie w multiplayerze będzie odpłatne! Czy wydawcy gier stawialiby serwery i dbali o ich prawidłowe działanie za darmo? Jeśli jednak Sony pragnie pod tym względem skopiować system Xbox Live, powinno postarać się dodatkowo o coś, czego Microsoft nie zaproponował. Ot, choćby niższą cenę. Roczna subskrypcja za 20 dolarów powinna być czymś naprawdę atrakcyjnym, nie uważacie? Tym, co naprawdę mocno nas zastanawia, to projekt eDistribution. Pomysł ze ściąganiem dodatków do gier, demek i starych przebojów jest naprawdę okej, ale mało prawdopodobnym jest, aby wydawcy zaczęli w ten sposób sprzedawać filmy i nowe gry na PS3. Gdyby tak miało się stać, po co promować Blu-ray? Przecież dystrybucja online wymaga jedynie



– jeszcze nie wiemy. Widać w każdym razie, że Xbox 360 to ważna sprawa dla Microsoftu, a plany na kolejne miesiące są bardzo napięte. Produkować jeszcze więcej konsol, promować nową, drugą generację oprogramowania, która zmiata z powierzchni ziemi wszystko, co widzieliśmy, a ponadto stale rozbudowywać Xbox Live i poszerzać katalog gier Arcade. Tak, właśnie Arcade. Okazuje się, że dla wielu graczy to właśnie Xbox Live Arcade jest GŁÓWNYM powodem, dla którego warto tę konsolę mieć. Zapotrzebowanie na gry retro jest przeogromne i Microsoft nie pozostaje na to obojętny.

Ostatnią rzeczą, którą pragnie wdrożyć „małymiękki" jest Live Anywhere, a więc nic innego, jak usługa integrująca X360, komputery PC oraz nową generację telefonów komórkowych w jednym wielkim sieciowym systemie Live. Moc! A wraz z drugą generacją gier nadchodzą tytuły, dla których warto nareszcie kupić nowego Xboxa. Walka o prymat z Sony na pewno będzie zacięta, wszak Microsoft jest na polu bitwy już od roku i bardzo starannie przygotowuje sobie teren. Czy zatem rację będą mieli ludzie, którzy patrząc na słoną cenę PS3 i odmienność Wii – okrzyknęli Xboxa 360 „nowym PlayStation"? ■■

PlayStation®2

Są rzeczy, których Twoje oczy nie chcą widzieć.

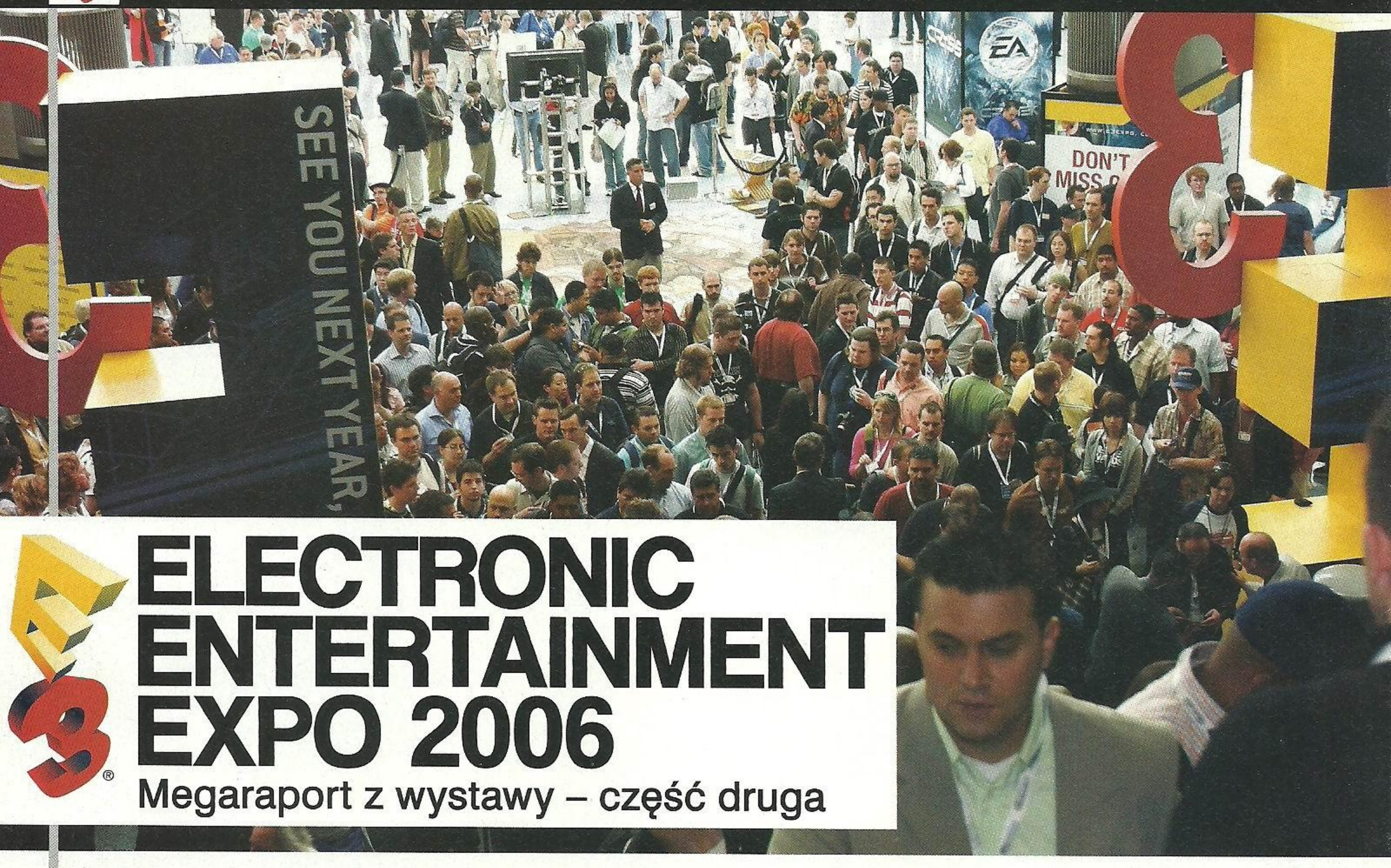
Gęsta mgła spowiła tajemniczą, skrywającą grupę bezbronnych rozbitków, wyspę. Kiedy zawyła syrena i morze przybrało śmiertelny odcień czerwieni, mieszkańcy wyspy wyczuli Twoją obecność. Jeśli chcesz przeżyć i odkryć tajemnicę tego mrocznego miejsca, będziesz musiał wykorzystać swój specjalny dar – umiejętność patrzenia oczyma przeciwnika. Gdy jednak Oni zapolują na Ciebie, to czy będziesz potrafił sobie poradzić z koszmarem obserwowania własnej śmierci?

18+
www.pegi.info

www.playstation.pl

FORBIDDEN SIREN 2

ForbiddenSiren®2 ©2006 PublishedbySonyComputerEntertainmentEuropeinForbiddenSirenisatrademarkofSonyComputerEntertainmentEuropeDevelopedbySonyComputerEntertainmentEuropeAllrightsreserved.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

Megaraport z wystawy – część druga

W DRUGIEJ CZĘŚCI MEGARELACJI KONCENTRUJEMY SIĘ NA PRZENOŚNYCH KONSOLACH I TYM, CO ZOSTAŁO CIEKAWEGO NA ODCHODZĄCĄ GENERACJĘ STACJONARNEGO SPRZĘTU.

A nie zostało tego wcale tak dużo, o czym przekonacie się wertując odpowiednie strony. Choć kilka intrygujących pozycji z pewnością się znajdzie, jak choćby Scarface, Okami czy Rule of Rose. Ale na taki wysyp hitów pod koniec tego roku, jak miało to miejsce na gwiazdkę 2005, nie ma specjalnie co liczyć. Z drugiej strony radujmy się i cieszmy – w tym roku wszystkie trzy nowe konsole powinny być już dostępne i będzie można im się przyjrzeć, ocenić, a jeśli możliwości finansowe pozwolą (pozwolą, wystarczy chcieć – od czego są raty!?) kupić tą właściwą dla siebie.

Jednego jesteśmy pewni – to ostatnie takie E3 na kilka ładnych lat, jeśli chodzi o ilość prezentowanych gier. Ilość dość szybko zostanie wyparta przez jakość; tylko naprawdę pierwszoligowe produkty będą miały szanse na olbrzymie budżety, marketing, szerokie dotarcie do społeczności graczy. Robienie gier na konsole nowej generacji robi się po prostu drogie, stąd wydawcy jeszcze mocniej będą koncentrować się na wspieraniu pewniaków. Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – w perspektywie czasu, gdy pewniaki przyniosą wydawcom kokosy, być może znajdą się też budżety da gier mniejszych, bardziej niszowych, pozbawionych hitowej licencji.

Kilkukrotnie już to sygnalizowaliśmy, ale po tej edycji Electronic Entertainment Expo widać to już bardzo wyraźnie: handheldy, a w szczególności PSP, mają mocne wsparcie nie tylko macierzystych firm. To właśnie na tym polu można realizować różnorakie eksperymenty, odświeżać stare serie i gry, czy wreszcie wydawać sequele mocnych brandów – nie trzeba specjalnie grzebać przy silniku i ogólnych założeniach, a można dorzucić nowe levele i jakieś usprawniające zabawę dodatki, nie rujnując przy tym budżetu. Może zatem za kilkanaście miesięcy zobaczymy, jak udane gry z konsol przenośnych, będą konwertowane na stacjonarki... Zaczynamy zatem od handheldów, a po nich już naprawdę ostatki na odchodzącą generację. ■■

■ ATARI, PSP

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

■ Modele wszystkich postaci, jak i projekty plansz, pozwalają wierzyć, że Dungeons and Dragons Tactics będzie jedną z lepiej wykonanych zabawek na PSP. Pola bitew wykonane zostały w pełnym 3D, a gracze przez cały czas mają pełną kontrolę nad kamerą.

Turowa strategia w realiach znanego z gier fabularnych świata Dungeons & Dragons daleka jest od ukończenia, choć na E3 2006 udało nam się sprawdzić w akcji jej potencjał. D&D Tactics oddaje graczom pod kontrolę sześcioosobową drużynę wojowników, którymi trzeba następnie przebić się przez podziemia pełne potworów. A ponieważ system D&D zawsze najlepiej sprawdzał się w zabawach kilkuosobowych, Tactics na PSP zaproponuje graczom takie tryby, jak: deathmatch, last man standing, treasure hunt oraz dragon kill. Twórcy najwyraźniej zdają sobie sprawę, że nie każdy właściciel PSP zetknął się wcześniej z systemem D&D i prawdopodobnie dlatego przenośny Tactics jest niesamowicie łatwy do opanowania.

Poruszanie się po świecie gry podzielone zostało na tury. Po tym, jak rozstawimy jednostki po planszy, gra poprosi nas o wybranie jednego z kilku rodzajów zagrań (atak, leczenie, obrona, itp.). Niestety, w wersji gry, którą Kuju Entertainment zaprezentowało na E3, nie było opcji tworzenia własnego wojownika, choć featurka ta z pewnością będzie dostępna w pełnej edycji D&D Tactics. Mamy również zapewnienie, że w D&D Tactics czekać będzie na nas całe zatrzęsienie przeróżnych klas postaci (wojownicy, złodzieje, barbarzyńcy, łucznicy, czarodzieje, łowcy itp.), wśród których na pewno znajdziemy swą ulubioną. Ponadto każdą stworzoną postać można będzie zapisać na karcie pamięci, a następnie przerzucić ją do konsolki znajomego.

Pomijając wszystkie opowiadania, jakie narodziły się w klimatach Dungeons

& Dragons, Tactics zaproponuje graczom zupełnie świeżą historię oraz nowy świat do eksploracji. Co ciekawe, bohaterowie gry mogą opowiedzieć się zarówno po stronie dobra, jak i zła. Jest to o tyle ważne, że niektóre questy i mini gry wymagać będą od nas sprecyzowanego stanowiska. Wiadomość ta oznacza, że grę trzeba będzie przechodzić przynajmniej dwukrotnie – raz jako nieskazitelnie dobry bohater, a drugi raz jako zło wcielone. D&D: Tactics przyjedzie do nas w czwartym kwartale tego roku. ■■

SQUARE ENIX, PSP

VALKYRIE PROFILE LENNETH

Siedem lat minęło odkąd Enix zaatakował amerykańskich graczy niesamowitym Valkyrie Profile – grą RPG osadzoną w klimatach nordyckiej mitologii. Wcielaliśmy się wówczas w Lenneth, boginię, która chodzi po świecie i sprowadza dusze zmarłych wojowników prosto do bram Valhalli. Kiedy Walkiria stanęła w obliczu niebezpieczeństwa Odyn poprosił naszą bohaterkę, aby zebrała armię na tyle silną, by oddalić niebezpieczeństwo. Valkyrie Profile nie było zwykłą grą jRPG, jakich wiele. Dwuwymiarowa grafika, akcja pędząca do przodu na złamanie karku, elementy platformówki oraz świetne turowe walki sprawiły, że przygody Lenneth uzależniały z siłą narkotyku. Enix musiało mocno złapać się za serce, kiedy wyszło na jaw, że pomimo świetnych ocen w prasie, VP nie sprzedaje się tak dobrze, jak powinno.

Szybka podróż do teraźniejszości i oto Square Enix planuje dać VP drugą szansę. Tym razem na PSP. Podstawowe złożenia gry, takie jak fabuła, akcja i bohaterowie pozostają niezmienione – Lenneth w dalszym ciągu włóczy się po świecie kolekcjonując armię Odyna. Co innego oprawa. Graficy nie tylko przystosowali zabawę do ekranu 16:9, ale zatroszczyli się dodatkowo o renderowane filmy, które popchną fabułę do przodu oraz nowe graficzne smaczki. Jasne, być może nie są to oszałamiające nowości w stosunku do sześcioletniej Valkyrie Profile na PS one, ale nie zapominajmy, że gra w dalszym ciągu uważana jest za jeden z najlepszych erpegów firmy Tri-Ace, a jej popularność nie słabnie do dziś.

Doskonale sprawdza się w akcji turowy system walki. Ataki wyprowadzamy wszystkimi przyciskami PSP, a jeśli odpowiednio zgramy je w czasie, Lenneth wywali przeciwnikowi gigantycznym combosem (zwanym tu chainem) w pysk. System bitewny w dalszym ciągu budzi sporo pozytywnych emocji, nawet pomimo siódmego krzyżyka na karku. Podobnie jak w większości gier RPG, za każdą walkę zbierać będziemy punkty doświadczenia. Punkty przeznaczymy następnie na rozwój nowych umiejętności członków naszej ekipy – nauczymy ich nowych czarów i ataków. Moc bojową postaci podniesiemy także mieczami, zbrojami i magicznymi amuletami. Japonia już gra z Lenneth – amerykanie pobawią się z nią w połowie lipca. A Europa? ■■

NEWSFLASH

DEF JAM: FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Gra, która jako jedyna na rynku pozwala przydzwonić Sean Paulowi w szczękę, już niebawem zadebiutuje na PSP. Przypominamy, że Def Jam to seria mordobić, w których pierwsze skrzypce grają gwiazdy amerykańskiego hip hopu i muzyki pop. Na ring wygramoli się między innymi Busta Rhymes, Carmen Electra, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Snoop Dogg, a także Xzibit. Celem wojny raperów jest zdobycie odpowiedniego szacunku, a co za tym idzie – przejęcie kontroli nad podziemiem Nowego Jorku. Wszystko jednak toczy się wokół rankingu, który bezwzględnie pokazuje, że daleka przed nami droga. Aby piąć się ku górze w hierarchii wojowników, należy wygrywać kolejne walki i zdobywać w ten sposób szacunek. A jeśli kompletnie nie przypadną Wam do gustu gęby wojowników, zawsze możecie skorzystać z kreatora postaci.

JUICED: ELIMINATOR

Eliminator to przenośna wersja Juiced napisana specjalnie pod kątem możliwości PSP. Jeśli wierzyć THQ, gra nie była konwertowana z dużych konsol, a napisana całkowicie od nowa. Świeże są zatem modele samochodów, trasy, postacie, a nawet tryby, w których rozpoczniemy zabawę. Tym razem solidnie doceniono także sieciowe możliwości PSP, dzięki czemu pojawi się mnóstwo rozgrywek w trybie multiplayer. Wyścigi zespołowe, tytułowy Eliminator (ostatni w kolejce odpada), zabawa w kooperacji – WiFi w PSP pracować będzie na najwyższych obrotach. Mięskiem gry będzie jednak tryb kariery, w którym kupujemy furę, a następnie ozdabiamy ją nowymi częściami. To, w ilu wyścigach weźmiemy udział, zależy od rozpisek w kalendarzu. Każdy dzień oznacza z reguły udział w jakimś większym turnieju, natomiast puste pola kalendarza przeznaczyć możemy na przykład na rozpisanie własnych mistrzostw.

STAR TREK: TACTICAL ASSAULT

Star Trek Tactical Assault powstaje wyłącznie z myślą o PSP i NDS. Akcja gry poprowadzi nas przez oryginalny świat Star Treka – dostaniemy do łap nie tylko autentyczne bronie znane z serialu, ale także całą flotę wojenną oraz postacie. Zabawę możemy zacząć jako jedna z dwóch stron konfliktu – Federacja lub Klingoni. Powietrzne bitwy rozgrywać się będą w czasie rzeczywistym, zaś każdą z trzydziestu misji rozegrać można na kilka odmiennych sposobów. Bezprzewodowy multiplayer pozwoli Wam toczyć wieloosobowe batalie na kilku konsolach jednocześnie. Ciekawie zapowiada się system połączonych ze sobą misji. Okazuje się, że poprowadzenie zadania w nieco inny, bardziej dociekliwy sposób może zaowocować zupełnie nieoczekiwanymi odkryciami, a w rezultacie – pakietem nowych misji do wykonania. Walki toczyć się będą dosyć wolno i bardzo taktycznie, a każda wroga jednostka opisana zostanie potwornymi ilościami statystyk i okienek z dodatkowymi informacjami.

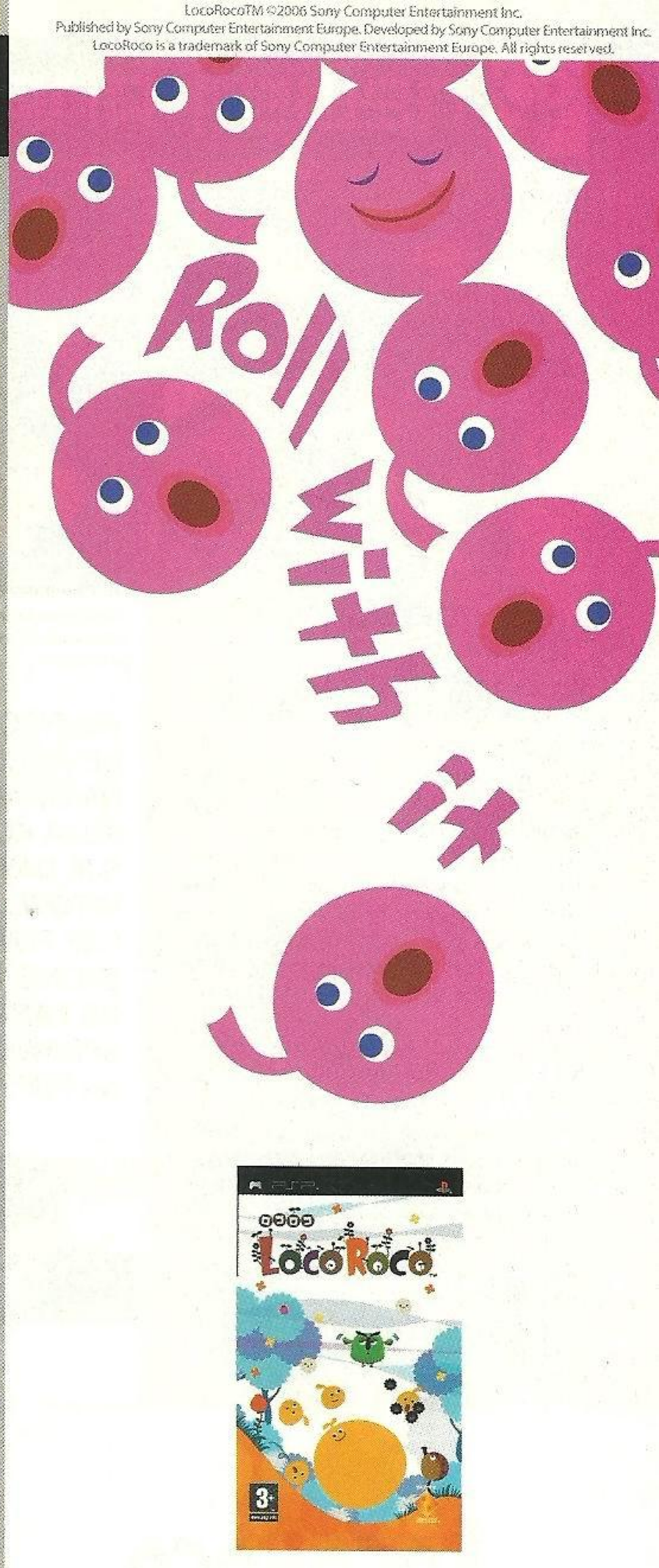
EVERY EXTEND EXTRA

Muzyczny shooter Tetsuyi Mizuguchiego jest już prawie gotowy. Tym razem bierzemy na siebie rolę detonatora, który porusza się po wielkiej planszy wypełnionej kolorowymi kryształami. Celem gry jest rozwalanie wesoło mrugających świecidełek, najlepiej w momencie, kiedy jest ich obok siebie naprawdę dużo. Jeśli uda Wam się zdetonować kilka klocków pod rząd, wówczas gra potraktuje to jako combo warte ogromnych ilości punktów. Podczas latania po planszy należy unikać zderzeń z kolorowymi klejnotami, a to będzie szczególnie trudne, gdyż bohater gry do najszybszych nie należy. Na końcu planszy zmierzymy się z ogromnym bossem, który oprócz atakowania detonatora, postara się wyssać z niego power upy. ■■

CAPCOM PUZZLE WORLD

Na płytce UMD znajdzie się między innymi Super Puzzle Fighter II, Super Buster Bros. oraz Super Puzzle Fighter II (skonwertowany bezpośrednio z Dreamcasta). Dla tych z Was, którzy żyli pod ziemią – Super Puzzle Fighter to gra wzorowana na Tetrisie, gdzie spadające z góry klocki należy układać obok siebie, dopasowując je kolorami. Akcja Puzzle Fightera toczy się po bokach ekranu – na środku zaś widzimy dwóch wojowników wymierzających sobie nawzajem ciosy. Im lepiej układamy klocki po lewej, tym mocniejsze uderzenia zbiera postać po prawej. Ułóżcie prawidłowo kilka rządków, a zobaczycie, jak mały wojownik wypłaca oponentowi miażdżącego specjala. ■■

LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

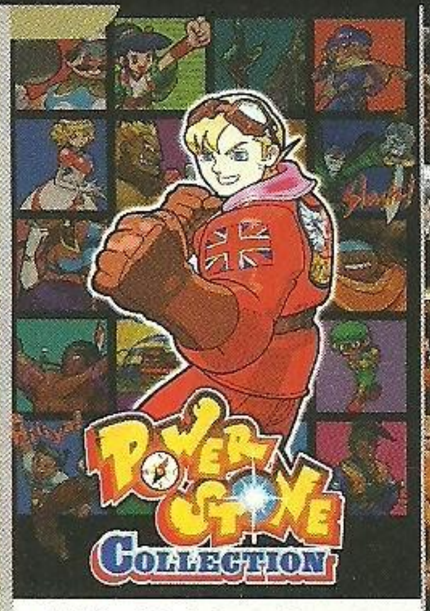


SEGA, PSP

SONIC RIVALS

Sonic Rivals to ciekawa mieszanka trójwymiarowych lokacji i dwuwymiarowej rozgrywki. Skąd taki mariaż? Bo moc PlayStation Portable pozwala na generowanie pięknych, kolorowych i obszernych światów, podczas, gdy siła serii Sonic leży w szaleńczym pędzie niebieskiego jeżyka do celu. Stąd właśnie taka hybryda. Podłożem akcji w Sonic Rivals jest gniew, jaki poczuli do błękitnego jego konkurenci. Każda, no dosłownie każda, maskotka rzuca mu wyzwanie, w którym zwycięzca bierze wszystko.

To, co zaczyna się jako przyjacielski pojedynek między Sonikiem i Knucklesem, szybko przeradza się w zacięty bój z Shadowem, Robotnikiem i resztą stawki. Zabawa sprowadza się do opętańczego biegu przez ogromną planszę, zbierania świecących pierścieni i wyprzedzania na każdym kroku biegnącego obok przeciwnika. Trasa tradycyjnie usiana zostanie pułapkami, które tylko czekają, aby wytrząsnąć z naszego bohatera całe uzbierane złoto. W Sonic Rivals nie ścigamy się już z uciekającym czasem. Uwagę należy skupić na pędzącym nieopodal rywalu, a następnie zrobić wszystko, aby pierwszym dobiec do mety. ■■



HA! Pamiętacie Powerstone na Dreamcasta? Co to za była genialna party game!

WSZYSCY DEVELOPERZY NA GWAŁT **SZYKUJĄ KONWERSJE DAWNYCH HITÓW....** TYLKO CZY POWER STONE, **KLASYCZNE PARTY-GAME,** SPRAWDZI SIĘ NA PSP?

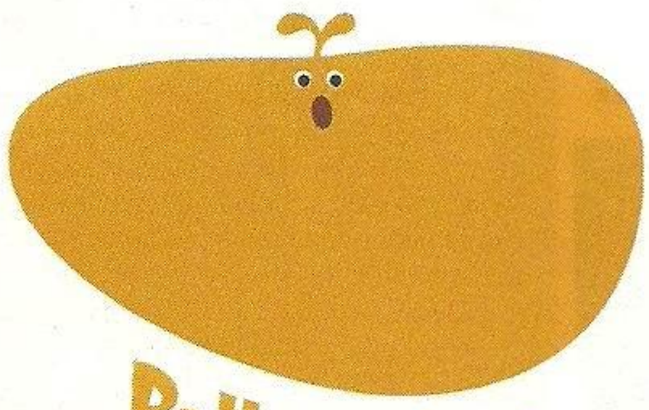
CAPCOM, PSP

POWER STONE COLLECTION

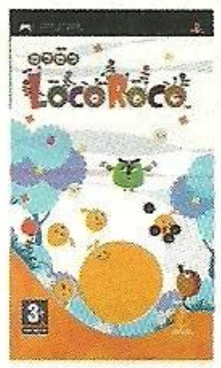
Nietrudno odgadnąć, że Collection będzie kompilacją pierwszej i drugiej części gry Power Stone, a więc dwóch megamiodnych mordobić firmy Capcom wydanych wieki temu na Dreamcasta. I podobnie jak wówczas, zasady najnowszego Power Stone'a będą banalnie proste. Oto na wielką arenę wypuszczona zostaje garstka wojowników, a wygrywa ten z nich, który jako ostatni utrzyma się na nogach. Umiejętne naparzanie po przyciskach PSP to tylko część sukcesu. Aby wygrać turniej, trzeba biegać po całej arenie i rozglądać się za przedmiotami, które można rozbić na głowach przeciwników. O przebiegu pojedynku zadecydują jednak tytułowe Power Gemy, a więc kamienie transformujące walczących szaleńców w super wojowników. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że aby przeistoczyć się w prawdziwego wymiatacza potrzebne będą trzy takie świecidełka. Wojownicy robią wszystko, aby wyrwać sobie kamienie z rąk – korzystają przy tym z pięści, spluw, stacjonarnych działek i dosłownie wszystkiego, co wpadnie im w łapy. Oczywiście prawdziwe pazurki gra pokazuje w trybie multiplayer i dlatego Power Stone Collection obsłuży nawet do czterech graczy na jednej arenie. Dobra wiadomość jest taka, że aby bawić się w multiplayerze, nie potrzeba czterech kopii gier – wystarczy skorzystać z opcji Game Sharing, która roześle do konsolek przyjaciół niezbędne dane.

Seria Power Stone zawsze słynęła z ogromnego zaplecza bonusów, więc i tym razem Capcom nie będzie na niczym oszczędzał. Do odblokowania czeka między innymi gra Bomber Battle, nowe ubrania dla postaci, oryginalni wojownicy z pierwszej części Power Stone i znacznie, znacznie więcej. Sterowanie w PSC nie mogło być prostsze. Wystarczy rytmicznie naparzać w przycisk odpowiedzialny za atak, aby zmiażdżyć przeciwnika całą serią zabójczych combosów. Power Stone na PSP nie będzie jednak czystą kompilacją dwóch poprzednich części. Nowe bronie, plansze, postacie, specjały – jeśli jesteście fanami Power Stone'a, z pewnością sprawdzicie je wszystkie. A poziom trudności gry do najniższych nie będzie należał, wszak Capcom zawsze robił gry trudne i bardzo trudne. Zapowiada się na to, że PS Collection będzie solidną konwersją z DC na PSP, ot co. ■■

LocoRoco
www.playstation.pl



PlayStation®Portable



LocoRoco™& ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PSP / KONAMI

DEATH JR. – ROOT OF EVIL

Karłowaty potomek śmierci, jego brzydka dziewczyna Pandora i cała zakręcona paczka odmieńców po raz kolejny spróbuje swych sił na PlayStation Portable. Pierwsza gra nie była najwyższych lotów, fakt, ale zespół Backbone ma szansę zrehabilitować się przy okazji sequela. Historyjka wprowadzająca w akcję gry nie uległa zmianie – ekipa ponownie uwalnia Zło (zamknięte tym razem w tajemniczym kokonie), które trzeba następnie powstrzymać. Furia, bo tak nazywa się niezadowolona pokraka, która wylazła z kokonu, zaczyna wysysać z ludzi energię, a następnie zamieniać ich w poczwarki. Czy Death Jr. zdoła zatrzymać Furię przed totalnym zniszczeniem? Cóż, o tym dowiecie się już z licznych filmów, komicznie zaaranżowanych dialogów oraz samej gry, której poprzednia część zebrała niezbyt pochlebne opinie. Tym razem czeka Was jeszcze więcej strzelania, biegania i akcji. Poznacie też ojca naszego bohatera. Yep, Śmierć senior po raz pierwszy na ekranie PSP. ■■

LUMINES 2

Jeśli pierwsza część Lumines należy do czołówki najlepiej sprzedających się gier na PSP, więc tylko kwestią czasu był sequel oraz konwersje na

inne platformy do gier. Muzyczne puzzle Mizuguchiego rządzą całym światem, a sam mistrz nieprędko pozwoli o nich zapomnieć. Na pierwszy rzut oka Lumines 2 bardzo łatwo pomylić z pierwszą częścią gry. Zmian w systemie rozgrywki jest naprawdę niewiele – można nawet rzec, że poza nowymi piosenkami i kolorami klocków, Mizuguchi nie zmienił kompletnie niczego. Ponownie z góry ekranu spadać będą kolorowe, kwadratowe elementy, które należy dopasowywać do siebie barwami. Jednokolorowe konstrukcje znikają z ekranu i w ten sposób ustępują miejsca nowym klockom. Sprawa jest dziecinnie prosta do opanowania, a jednocześnie uzależniająca jak diabli. Nie zmienia to jednak faktu, że Lumines 2 to po prostu zestaw nowych kawałków i plansz. I nic więcej. ■■

MIAMI VICE

PSP / VIVENDI

Po dwudziestu latach Sonny Crockett i Ricardo Tubbs ponownie wracają na ulice Miami. Cel? Oczyścić miasto z handlarzy narkotyków, drobnych przestępców i skorumpowanych gliniarzy. Dzień jak co dzień – tym razem jednak chłopaki zaprowadzą porządek na PlayStation Portable. Dziecinnie proste sterowanie i ogromny potencjał bojowy, jaki drzemie w obu gliniarzach, może sprawić, że Miami Vice okaże się całkiem ciekawą strzelanką tpp. W trakcie walki można odbijać się od ścian, chować się za drewnianymi pudłami i niszczyć otoczenie. Zarówno Crockett jak i Tubbs noszą przy sobie zaledwie dwie bronie, którymi mogą dowolnie żonglować. Arsenał obu panów będzie naprawdę potężny – automatyczne karabiny, strzelby, snajperki, zwykłe pistolety – słowem wszystko, czego używa policja w filmach. W grze dodatkowo pojawi się tryb kooperacji. Gra nie pojawia się bez przyczyny – pod koniec lipca do kin w Stanach trafi filmowa wersja serialu z Colinem Farrelem i Jamie Foxxem. ■■

PIERWSZY KILLZONE NIE ROZWIĄZAŁ WSZYSTKICH PROBLEMÓW. **HELGHAŚCI NADAL SZTURMUJĄ**, A NA DOKŁADKĘ MAJĄ NOWEGO PRZYWÓDCĘ, NIEJAKIEGO MATRACA. FACET JEST NAPRAWDĘ BEZWZGLĘDNY, A **GALAKTYCZNA DOMINACJA HELGAN** TO JEDYNE, O CO WALCZY.

SONY, PSP

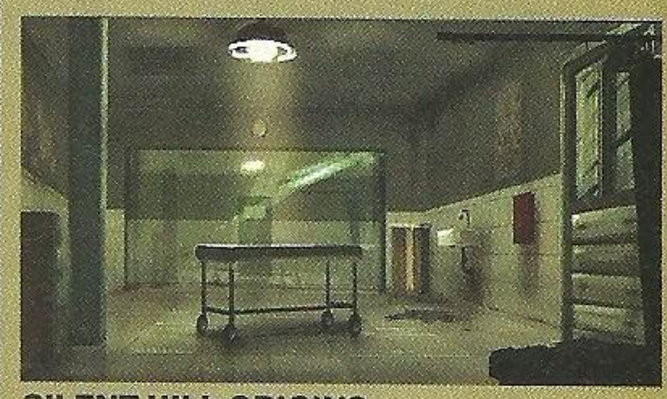
KILLZONE: LIBERATION

Na szczęście Jan Templar jest już w pobliżu i wraz ze swoją zaufaną ekipą postara się uciszyć Matraca raz na zawsze. Liberation to oficjalny sequel do Killzone, a jego akcja startuje natychmiast po zakończeniu pierwszej części gry. Koniec z perspektywą fpp – Liberation to shooter ukazany z lotu ptaka. Wersja gry, którą Sony przywiozło na E3, ukończona była w 60 procentach – tyle wystarczyło, aby zorientować się, że Killzone: Liberation urzeka dynamiczną akcją, bardzo szczegółowymi teksturami, przejrzystą oprawą video i płynną animacją postaci, a obok trybu dla samotnego strzelca, zaproponuje nam również zabawę w multiplayerze.

Najfajniej zapowiada się możliwość prowadzenia czołgu. Templar wdrapuje się do środka maszyny, a w chwilę potem zaczyna miażdżyć Helghastów gąsienicami i rozstrzeliwać ich fortyfikacje. Pytacie o bronie? Już pierwsza misja dopuszczała zabawę trzema rodzajami pukawek, przy czym może się okazać, że w pełnej wersji gry znajdziemy ich aż dziesięć. Nowe spluwy zbieramy z ziemi w trakcie całej gry, a w specjalnych punktach możemy je dowolnie upgrade'ować. Spore wrażenie robi też animacja wrogów. Trafiony pociskiem nieprzyjaciel wylatuje bezwładnie w powietrze i roztrzaskuje o ziemię przy upadku albo przetacza się po glebie jak szmaciana lalka.

Mimo iż do celu prowadzimy tylko jednego żołnierza, w pogotowiu zawsze czeka wsparcie. Pomocnicy przez cały czas gotowi są do otwarcia ognia – wystarczy wybrać im na d-padzie odpowiednią komendę. Warto dbać o swoich podwładnych, gdyż nieśmiertelni nie są, a kiedy padną, mamy 20 sekund, aby ich reanimować, w przeciwnym wypadku misja zakończy się niepowodzeniem. Sama walka natomiast opiera się na systemie auto-namierzania. Templar automatycznie lokuje się na najbliższym przeciwniku, choć wciskając L i R przełączamy celownik na następną ofiarę. Kiedy przechodzimy w tryb skradania, bohaterowi poprawia się celność, natomiast rzut granatem w kierunku nieprzyjaciela, wymusza na nim z reguły ucieczkę, albo opuszczenie zajmowanej pozycji. Kiedy zabraknie amunicji, pozostaje zawsze użyteczny cios kolbą, ale oprócz tłuczenia Helghastów przyda się on także do niszczenia skrzynek i beczek. To właśnie wewnątrz skrzyń znajdziecie dodatkową amunicję, bronie i wszelkie upgrade'y. Nowy Killzone nagradza skradanie się w cieniu i walkę z zaskoczenia. Po kolorze paska nad głową nieprzyjaciela poznacie, czy spodziewa się Waszej obecności, czy nie. Gra dodatkowo punktuje zastawianie pułapek. Poczekajcie, aż garstka przeciwników zbierze się przy łatwopalnych materiałach i poślijcie tam kulkę. Wówczas licznik po prostu zwariuje. Killzone: Liberation pojawi się w USA już w październiku. Europa czeka do listopada. Szybciej z tym! ■■

■ Widoczki i klimacik są, nie bójmy się użyć tego słowa, po prostu zajebiste.



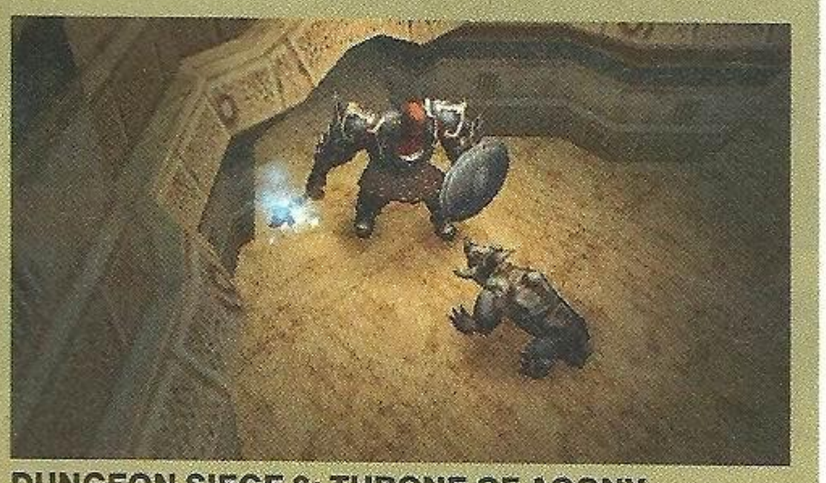
SILENT HILL ORIGINS

Jeszcze w tegoroczną zimę przekonamy się, co tak naprawdę wydarzyło się w miasteczku Silent Hill. Dlaczego spokojne niegdyś miejsce zmieniło się w żywy koszmar? Jak wyglądała pierwsza przemiana Cichego Wzgórza w piekło? Na te (i inne) pytania odpowie Wam Silent Hill: Origins – prequel do pierwszej części gry i jednocześnie śmiały krok tej serii na polu przenośnych maszyn do grania. SH Origins to historia opowiedziana z perspektywy Travisa O'Grady – kierowcy ciężarówki, który pewnej nocy rutynowo przewoził załadunek. Pech chciał, że towar nigdy nie dotarł na miejsce, bo Travis utknął w miejscu, z którego łatwo się nie wydostanie. Udostępnione przez Konami materiały wyraźnie dowodzą, że Silent Hill nadal straszy. Zardzewiałe i okrwawione podłogi, niekompletne ciała ludzkie wiszące na rzeźniczych hakach, wyjące i trzęsące się pokraki polujące na żywych – oto, co zobaczy Travis po wyjściu z ciężarówki. ■■

MOTO GP

Jedna z najlepszych (jeśli nie najlepsza) serii wyścigów motocyklowych, przeciera sobie szlak na PSP i wzorem starszego brata z PlayStation 2 – MotoGP 4 oferować będzie grę w sieci.

Już na starcie do wyboru mamy trzydziestu dwóch motocyklistów oraz ich maszyny (wzorowane na przestarzałym sezonie 2005 Moto GP). Pytacie o trasy? Będzie ich w sumie osiem – Jerez, Estoril, Mugello, Catalunya, Donington, Sachsenring, Brno oraz Valencia. Jeśli macie ochotę na szybką rozrywkę, z pomocą przyjdzie tryb Arcade. Jeśli jednak chcecie wycisnąć z gry całe mięsko z pewnością zaatakujecie Season Mode. Oprócz tych trybów czekał będzie na Was Time Trial, tryb 1-on-1 oraz wireless LAN dla ośmiu osób. Do odblokowania czeka tona fajnych niespodzianek w postaci zdjęć, filmów, nowych gadżetów dla motocyklisty, a także dodatkowego poziomu trudności. Za miesiąc gramy. ■■



DUNGEON SIEGE 2: THRONE OF AGONY

Szykuje się solidny konkurent dla (bezkonkurencyjnego jak na razie...) Untold Legends. Rozpoczynając zabawę z demem, które ekipa Take Two przywiozła na E3, stanęliśmy przed wyborem wojownika. Asortyment postaci nie jest zbyt wielki, bo sprowadza się raptem do dwóch osób – barbarzyńcy i czarnoksiężnika. Mamy nadzieję, że w pełnej wersji gry oferta specjalistów powiększy się przynajmniej do pięciu profesji. Wybór jednej postaci automatycznie sprawia, że drugi bohater będzie od tej pory podążał za nami jako jednostka kontrolowana przez konsolę i wspierająca nas w walce.

Fabuła gry jest... naprawdę niespotykana. Wskażcie bowiem drugą grę, która toczy się w snach martwych wojowników. O tak, każda postać, którą spotkacie i każdy osobnik, którego ubijecie, jest tak naprawdę martwy od wieków. Czym jest zatem „sen"? Okazuje się, że każdy wojownik musi przez niego przejść, aby osiągnąć wyższą formę bycia, na którą wołają The Beyond. Starczy. Mimo że brzmi to naprawdę niesłabo, zarówno świat gry, jak i wszystkie bestie nawiązują do rasowych i tradycyjnych światów fantasy. Większość gry upłynie nam pod hasłem „siekaj i tnij" – pod tym względem Dungeon Siege niespecjalnie różni się od Diablo, Champions of Norrath czy setek innych rozchlapywaczy krwi. Niepokoi nas trochę fakt, że w trakcie dema główny bohater nigdy nie walczył z więcej niż jednym przeciwnikiem na raz. Dziwne.

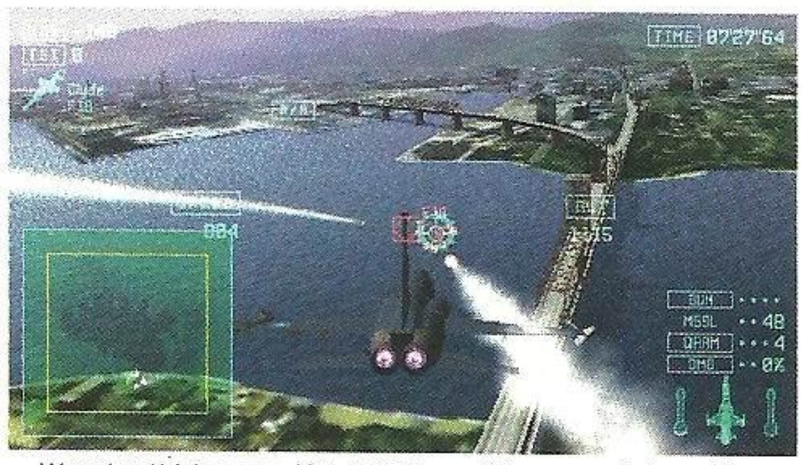
Tym, czego nie miało Untold Legends, a ma Dungeon Siege, jest ogromny asortyment ataków, którymi dysponuje główny bohater. Ciosów i czarów jest tak dużo, że autorzy obłożyli nimi wszystkie przyciski PSP. ■■

NAMCO, PSP

ACE COMBAT X

Lot próbny na PSP odbędzie się zaraz po wakacjach – a dokładniej pod koniec września 2006. Namco obiecuje jednocześnie, że jeśli graliście wcześniej w dowolną część Ace Combat na PS2, to przenośna edycja będzie dokładnie tym, czego moglibyście się po niej spodziewać. W hangarze znajdziecie mnóstwo samolotów wzorowanych na rzeczywistych modelach, a w trybie kariery – pakiet zupełnie nowych misji do wylatania. Główną rolę w nowym Ace Combat bierze na siebie pilot latający pod banderą Gryphus Squadron. Zadaniem tej jednostki jest przywracanie porządku na świecie, a dokładniej – interweniowanie w szczególnie groźne konflikty i mieszanie agresora z błotem. W zależności od tego, jak wypełniać będziecie swoje zadania w trybie kariery, inaczej potoczy się scenariusz rozgrywki. Namco ochrzciło tę procedurę jako Strategic AI System, czyli przydzielanie graczom nowych zadań na podstawie tego, jak wypełnili poprzednie.

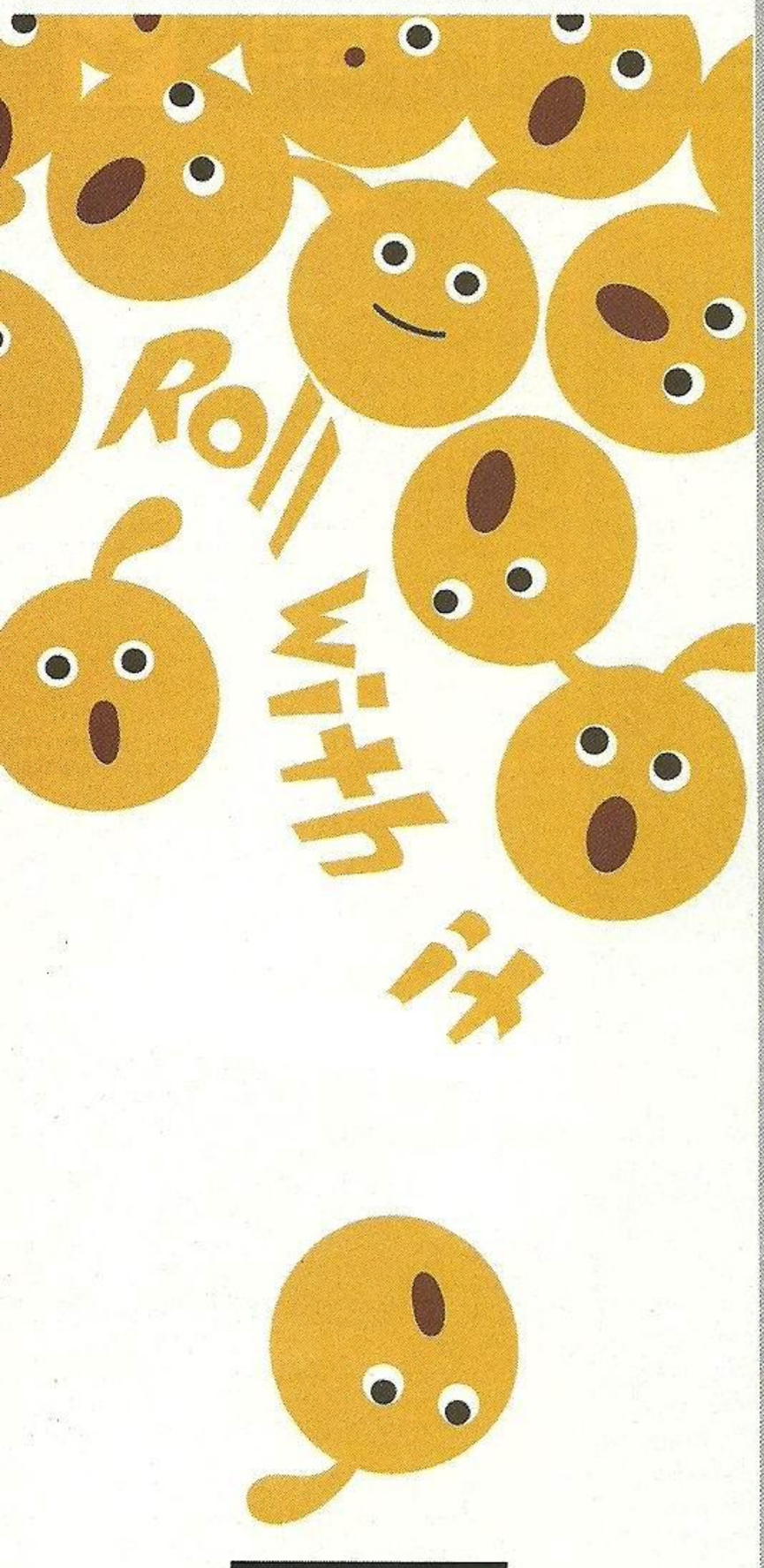
Przykład? Jeśli w którejś z misji ograniczycie się wyłącznie do rozwalenia podstawowych obiektów i nie zbadacie całego obszaru zabawy, w następnej misji nie dostaniecie dodatkowych celów, z którymi mogą wiązać się kolejne rozkazy.

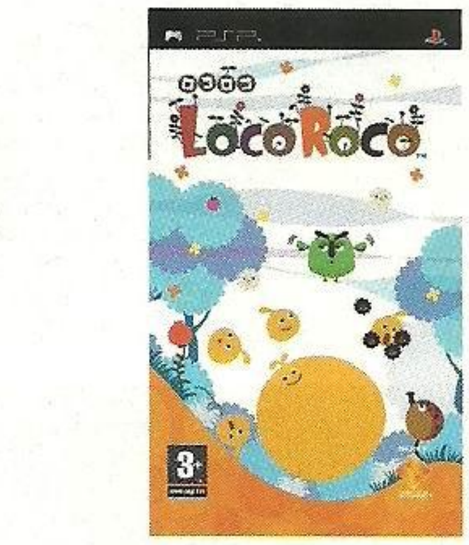


W ruch pójdzie oczywiście WiFi konsoli i zaowocuje to multiplayerem dla czterech osób jednocześnie. Oprócz standardowych atrakcji dla wielu osób, takich jak deathmatch, last man standing, czy dog fight, Namco zaproponuje nam także przechodzenie misji w trybie kooperacji oraz dzielenie się na zespoły w kilkuosobowych potyczkach. W przeciwieństwie do Ace Combat, jakie znacie z PlayStation 2, fabuła nie będzie odgrywała tym razem kluczowej roli. Przed Wami dwadzieścia misji podzielonych na priorytetowe i drugorzędne zadania, które należy wypełnić. To wszystko. Przez cały czas pilot ma dostęp do rakiet, pokładowego działka i flar. Tym, czego zabraknie w wersji na PSP, są skrzydłowi pomagający nam w podniebnych starciach na PlayStation 2.

W tej chwili Namco robi wszystko, aby graficznie Skies of Deception plasowało się w czołówce gier na PSP. Samoloty wykonano naprawdę porządnie – świetnie prezentuje się również ich animacja. Problem jak zawsze pojawia się w momencie, kiedy robimy przelot nad ziemią – wówczas wszystkie te śliczne lądy zmieniają się w prosty zbitek pikseli. Ale mniejsza z tym, bo Ace Combat X ma wszystko, czego potrzebuje gra, aby było o niej głośno: porządną grywalność, wygodne sterowanie i piękną oprawę. ■■

LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.





PlayStation®Portable

DAT 2 E3 | PSP

NEWSFLASH

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Fireteam Bravo 2 prezentuje się w akcji znacznie lepiej niż jej przenośna poprzedniczka. Szczegółowość tekstur, animacja postaci, odgłosy wydawane przez broń – sequel wyznacza w tych dziedzinach nowe standardy. Ciekawostką jest fakt, że przenośny Fireteam Bravo 2 (PSP) współpracował będzie z najnowszym SOCOM: Combined Assault na PS2 – wystarczy po prostu połączyć obie konsole kablem USB i cieszyć kooperacją.

Jednym z najnowszych elementów gry będzie system zarabiania punktów i kupowania za nie broni oraz dodatków. Zaliczając poszczególne misje zdobywać będziemy tzw. Command Equity Points, pełniące tu funkcję waluty. Waluty nie byle jakiej, bo oprócz broni i upgrade'ów kupimy za nią także naloty szturmowe, ostrzał artylerii oraz inne rodzaje wsparcia. W sequelu zwiedzimy ponadto dziesięć świeżych map, rozpracujemy nowe tryby zabawy w multiplayerze i zmierzymy się także z zupełnie nowymi misjami o bardziej otwartej strukturze.

LEGEND OF HEROES 2

Gry RPG wyrastają na PSP jak grzyby po deszczu. Legend of Heroes 2 to opowieść o dwóch przyjaciołach z dzieciństwa noszących dźwięczne imiona Jurio i Chris. Pewnego dnia para dzieciaków wyrusza na pielgrzymkę do pięciu świątyń, które otaczają ich rodzinną wioskę Ragpig. Jurio i Chris (skrót od Christine), zgodnie z obyczajem muszą pozostawić swoje rodziny i ruszyć na poszukiwanie magicznych luster, w których ukażą im się wizje. A że trasa jest wyjątkowo niebezpieczna i obfituje w krwawe bestie to już inna sprawa. Wizje są najważniejsze – dzięki nim Jurio i Chris poznają odpowiedzi na coraz większą liczbę problemów nurtujących ich wioskę. Najlepsza wiadomość odnośnie walk jest taka, że można ich spokojnie unikać.

ULTIMATE GHOSTS 'N' GOBLINS

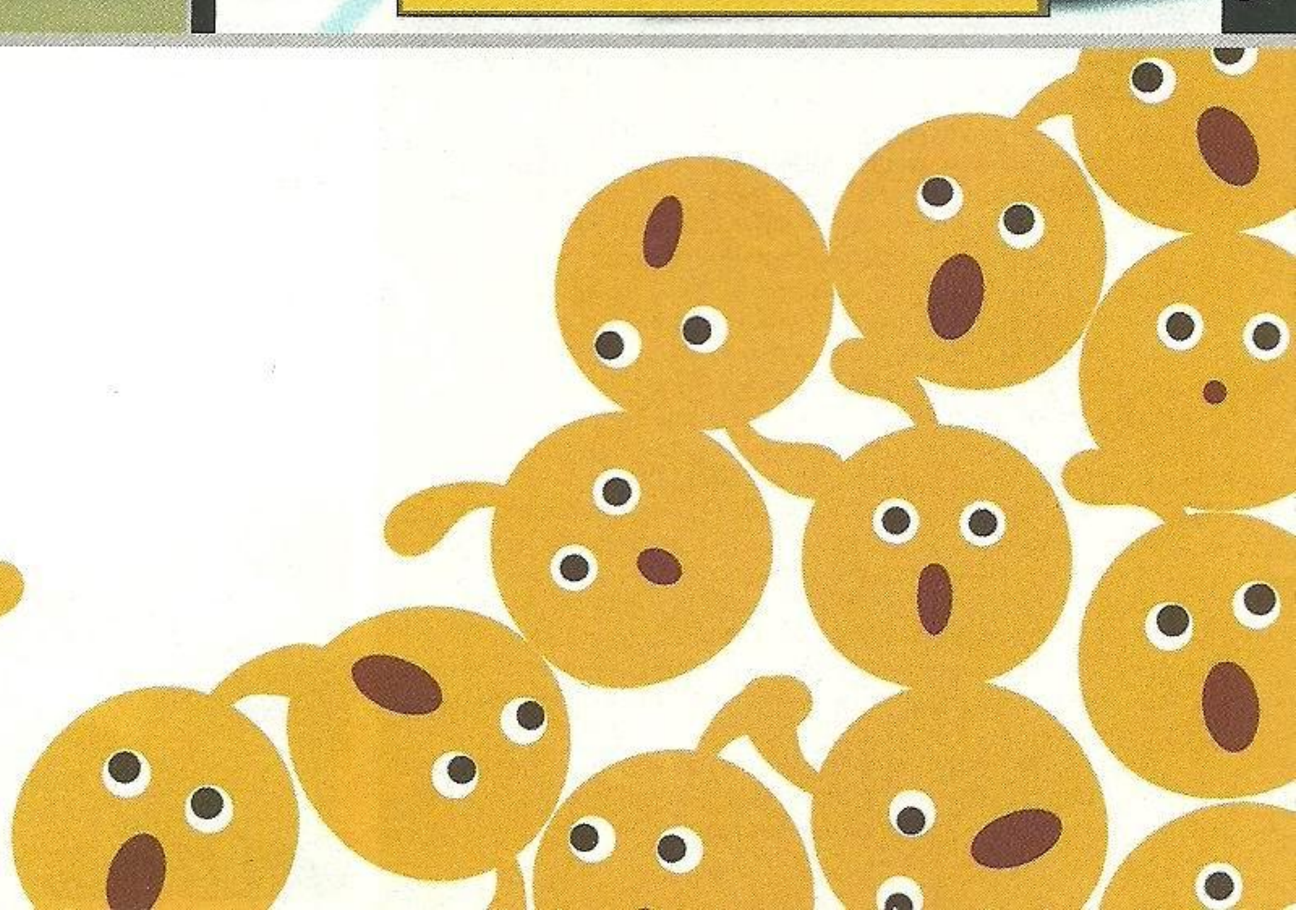
Kiedy w tytule gry Capcom umieszcza słowo „Ultimate" – nie żartuje. Zamiast spokojnie skonwertować przestarzałe Ghosts 'n' Ghoblins na PSP, niebiesko-żółci postanowili napisać nową, scrollowaną i dwuwymiarową platformówkę podszytą nazwą, która budzi sentyment. Posłuchajcie tego uważnie – gra będzie bardzo TRUDNA. Fakt, znakiem rozpoznawczym pierwszego Ghosts 'n' Ghoblins był wysoki poziom trudności, ale to pikuś w porównaniu z tym, czym będzie G'n'G na PSP. Ghosts 'n' Ghoblins to platformówka, w której główny bohater, Arthur, pędzi na złamanie karku za porwaną kobietą. Ze wszystkich stron non stop atakują go potwory, a on sam musi często uważać, aby nie wylądować w lawie lub na dnie przepaści. Innymi słowy, każdej planszy należy uczyć się na pamięć, bo w przeciwnym wypadku będzie tragedia. Arthur nawiedzi nasze PSPki już we wrześniu.

SONY, PSP

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Długouchy kocur i mały, blaszany robot to dwójka bohaterów, która przyniosła firmie Insomniac sporą kasę. Do tej pory Ratchet i Clank szaleli wyłącznie na PlayStation 2, jednak na początku przyszłego roku sytuacja ta zmieni się drastycznie. Size Matters to zupełnie nowy epizod w dziejach sympatycznej dwójki, przygotowywany wyłącznie z myślą o PSP. Mimo iż dwa pierwsze levele z gry niosą w sobie sporo pozytywnego przekazu, mamy nadzieję, że zmiana developera na High Impact Games nie przyczyni się do spadku jakości zabawy. Pierwszy z zademonstrowanych poziomów stawiał Ratcheta naprzeciw wielkiego bossa. Problem w tym, że sala, w której toczyła się walka, była szczelnie zamknięta, więc należało biegać wokół potężnego bydlaka i ostrzeliwać go podręcznym arsenałem. Przy okazji okazało się, że sterowanie w grze, nawet pomimo braku drugiej analogowej gałki, jest naprawdę w porządku! Chcecie wiedzieć więcej? No to tak. Analogowy pieprzyk służy do poruszania się maskotką we wszystkich kierunkach, zaś cyfrowy pad – do strife'ów. Skakanie jednym kciukiem po obu padach może wydawać się trochę niewygodne, ale kiedy zanurkujecie Ratchetem w grupce nieprzyjaciół, natychmiast je docenicie.

Size Matters to oczywiście platformówka, dlatego X służy zarówno do skakania, jak i odpalania podwójnych skoków. Naciskając kwadrat atakujemy przeciwników kluczem, kółko służy do strzelania, trójkąt do wyświetlania podręcznego arsenału broni, a spusty L i R – do sterowania kamerą. A więc jesteśmy w domu, bo przesiadając się z PS2 na PSP nie odczujemy większej różnicy w interakcji z bohaterem. Szybki rzut oka na jeden z przygotowanych poziomów i już wiemy, że w Ratchet & Clank: Size Matters nie zabraknie charakterystycznego dla serii poczucia humoru. W dalszym ciągu strzelać będziemy do hurtowych ilości robotów, rozwalać drewniane skrzynki, skakać po platformach, podróżować między planetami, a także zbierać walutę w postaci błyszczących śrubek. Poziom prezentowany na E3 rozgrywał się na Hawajach, a wszystkie atakujące nas roboty poubierane były w kolorowe koszule i przydługie spodenki. Każdy z nich po celnej serii rozpadał się na nakrętki, które skrzętnie podnosiliśmy. Na drodze naszego teamu pojawią się zagadki, które rozwiążemy za pomocą stalowego klucza i kilku dodatkowych narzędzi, a także mnóstwo sklepów, w których kupimy dodatkowe bronie i uzupełnimy amunicję. Będzie z tego mocarny, przenośny shooter. Słowo! ■■

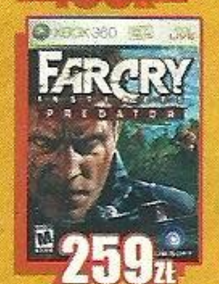


LocoRoco
www.playstation.pl

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI - ZADZWOŃ, ZAPYTAJ! • GRY OD 19 ZŁ! • RATY NA CAŁY KRAJ!

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

SINSIBLE SOCCER	169zł
MGS: SUBSTANCE	179zł
TOURIST TROPHY	179zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	tel.
OUT RUN 2006	159zł
SOCOM 3	169zł
KOD LEONARDA DA VINCI	149zł
APE ESCAPE 2	159zł
SPARTAN	75zł
TEKKEN 5	75zł
SOULCALIBUR 3	75zł
FIGHT NIGHT 3	159zł
NFS: MOST WANTED	159zł
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	139zł
CHAMPIONSHIP MAN 2006	159zł
SUIKODEN TACTICS	159zł
GOD OF WAR	75zł
OPOWIEŚCI Z NARNII	79zł
PRO EVOLUTION 5	99zł
THE SIMS 2	159zł
THE SWORD OF ETHERNIA	159zł
ICE AGE 2	149zł
DIGITAL DEVIL SAGA	149zł
HITMAN: BLOOD MONEY	179zł
METAL GEAR SOLID 3	75zł
FIFA STREET 2	159zł
BLACK	159zł
THE GODFATHER	159zł
TOMB RIDER	159zł
RATCHET GLADIATOR	75zł
JAK X	75zł
STUART MALUTKI 3	tel.
SHADOW OF THE COLOSUS	tel.
RESIDENT EVIL 4	159zł
URODZINOWE PRZYGODY KUBUSIA	59zł
GHOST RECON 3	59zł
PSYCHONAUTS	89zł
BATTLE FIELD 2	159zł
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON	179zł



XBOX360

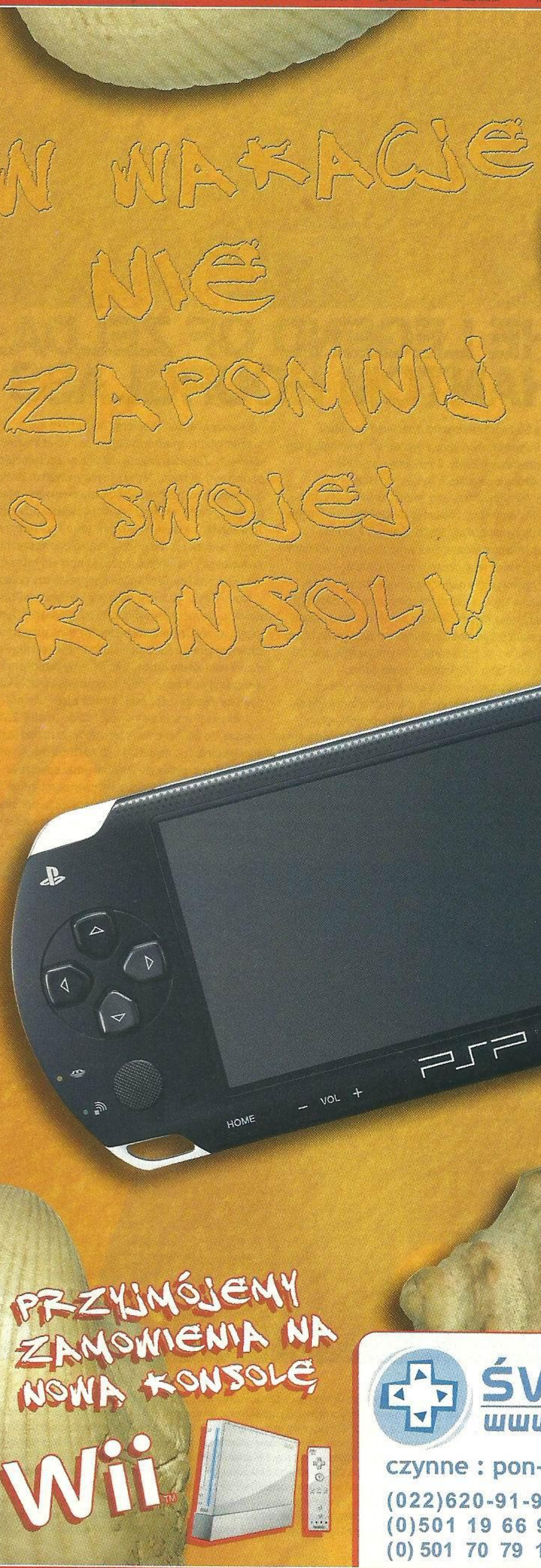
BATTLE OF MIDDLE EARTH II	229zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	tel.
TABLE TENNIS	179zł
PREY	229zł
CHROMEHOUNDS	229zł
BATTLE FIELD 2	199zł
OUTIF	219zł
TOMB RIDER	219zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	239zł
FIGHT NIGHT 3	199zł
BURNOUT REVENGE	199zł
GHOST RECON 3	219zł
BLAZING ANGELS	229zł
HITMAN: BLOOD MONEY	219zł
DEAD OR ALIVE 4	199zł
QUAKE 4	199zł
CALL OF DUTY 2	239zł
GUN	219zł
TOP SPIN	229zł
FULL AUTO	149zł
KAMEO: ELEMENTS OF POWER	229zł
NFS: MOST WANTED	199zł
RIDGE RACER 6	149zł
PERFECT DARK ZERO	199zł
CONDEMNED	149zł
KING KONG	199zł
TH:AMERICAN WASTELAND	199zł
NBA 2K	199zł
PROJECT GOTHAM RACING 3	199zł

PSP

UNTOLD LEGEND THE WARRIORSL	179zł
LOCOROCO	159zł
TOMB RAIDER LEGEND	159zł
KOLOOMN EUROPE	tel.
FOOTBALL MANAGER 2006	169zł
STREET FIGHTER ZERO	tel.
VIEWTIFUL JOE:	tel.
JAWS UNLEASHED	tel.
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	tel.
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	179zł
HOT SHOTS GOLF OPEN	tel.
DYNASTY WARRIORS VOL.2	tel.
DANGEROUS HUNTS	tel.
RENGOKU 2 THE STAIRWAY TO HEAVEN	tel.
MY&MY KATAMARI	139zł
MGS2-169ZL	169zł
WORMS:OPEN WARFARE	139zł
SOCOM 3	169zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
EXIT	99zł
GTA LIBERTY CITY STORIES	169zł
SPLINTER CELL ESSENTIALS	159zł
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI	159ZŁ
PACMAN WORLD 3	149zł
GRIPSHIFT	99zł
KEY OF HEAVEN	169zł
BREATH OF FIRE III	179zł
FIFA STREET 2	149zł
SIMS 2	149zł

NINTENDO DS

NEW SUPER MARIO BROS	159zł
JUMP SUPERSTARS	tel.
AGE OF EMPIRES	tel.
SPYRO: SHADOW LEGACY	tel.
CHRONICLES OF NARNIA	tel.
ANIMAL CROSSING GOLDEN	tel.
DISNEY'S KIM POSSIBLE	tel.
DIG DUG: DIGGING STRIKE	tel.
DRAGON BOOSTER	tel.
REAL TIME CONFLICT	tel.
TRACE MEMORY	tel.



PlayStation.2

od 349zł

XBOX

od 399zł

XBOX360

od 999zł

NINTENDO GAMECUBE

od 249zł

GAME BOY ADVANCE

od 249zł

NINTENDO DS

od 399zł

PSP

od 699zł

GRY

AKCESORIA

KONSOLE

WYSYŁKA 24H

REGENERACJA CD/DVD

RATY

SKUP

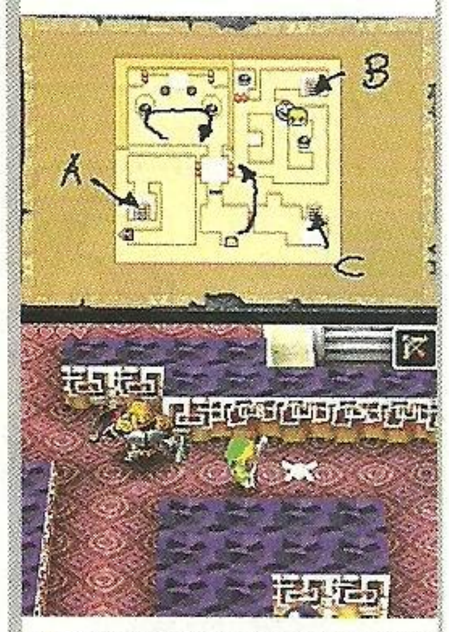
SERWIS

WYMIANA

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1995
WWW.SWIAT-GIER.COM
czynne : pon-pt 10-19 /sobota 10-17
(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19
Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI • OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW • FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIANY CEN BEZ PODANIA PRZYCZYN

BEZPOŚREDNI SEQUEL WIND WAKERA ZMIERZA NA NDSA I TRAFI DO SKLEPÓW JESZCZE TEJ JESIENI.



Kierowanie bohaterem przy pomocy stylusa może okazać się trochę ryzykowne. Może będzie opcjonalne...

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Na E3 zaprezentowano dziesięciominutowy fragment, który może być zwiastunem najlepszej przenośnej Zeldy. Zacznijmy od grafiki.

Podwieszona pod sufitem kamera nawiązuje do starszych, 16-bitowych części, jednocześnie trójwymiarowe obiekty dowodzą, że postęp się dokonał. Naturalnie wszystko utrzymane w stylistyce „Celldy". Powrócą również znani bohaterowie. Link wraz z Tetrą i jej piratami wypływają na nieznany ocean w poszukiwaniu nowych lądów... W gęstej mgle napotykają opuszczony statek, a Tetra pakuje się w jakieś niebezpieczeństwo, chcąc go przeszukać. Nasz mężny bohater z kolei wpada do oceanu, kiedy stara się jej pomóc. Morze wyrzuca go na brzeg obcej wyspy i w tym momencie zaczyna się rola gracza. Musi uratować Tetrę i znaleźć drogę do domu.

Nintendo przykłada się do swoich najlepszych serii i Phantom Hourglass będzie nie tylko jedną z najładniejszych gier na DSa, ale też kolejnym pierwszoligowym tytułem, który naprawdę korzysta z możliwości handhelda. W pierwszej chwili może trudno sobie to wyobrazić, ale w nową „Celldę" zagramy prawie nie używając przycisków, gdyż pierwsze skrzypce gra tu touch screen. Po pierwsze, przy pomocy stylusa kierujemy Linkiem, pokazując w którą stronę i jak szybko ma iść (to zależy jak daleko od postaci trzymamy rysik). Po drugie, pukając lekko w ekranik, machamy mieczem, kopiemy doły czy rzucamy przedmiotami, zależnie od tego, co akurat trzymamy w rękach. Zakreślenie koła wokół Linka zaowocuje jego popisowym ciosem. Jednak to nie wszystko. Żeby rzucić bumerangiem, trzeba nakreślić mu na ekranie trasę tak, by nie zahaczył o ściany czy niepożądane przedmioty. To wszystko na dolnym ekranie, zaś na górnym mamy mapę. Jednak i ją Nintendo potrafiło unowocześnić. W dowolnym momencie można ją bowiem zsunąć na touch screen i nanieść własne poprawki czy notatki.

Nowa Zelda, jako pełnoprawna kontynuacja Wind Wakera, nie mogłaby się obejść bez pływania. Tym razem wprawdzie jednak będziemy mieli przyjemności własnoręcznego sterowania łodzią. Zamiast tego na mapie nakreślimy drogę, jaką chcemy przepłynąć, a w czasie podróży będziemy podziwiać widoki lub przy pomocy działka rozprawiać się z przeciwnikami.

Jeśli wciąż macie wątpliwości co do „małej" Zeldy, napiszę, że Eiji Aonuma (szef szefów prac nad tą grą) planuje umieścić na carcie tryb multi dla dwóch osób, gdzie jedna przebija się Linkiem przez specjalnie zaprojektowane labirynty, a druga przejmuje kontrolę nad wszelkim pomiotem, który stara się to bohaterowi uniemożliwić. To jak, czekacie z nami na to cacuszko do jesieni? ■■

■ SQUARE ENIX, NDS

FINAL FANTASY III

Square-Enix od kilku lat na potęgę wznawia całą serię Final Fantasy. Na GBA mamy już części pierwszą, drugą i czwartą, a czekamy na piątą oraz szóstą; dużo mówi się też o remake'u legendarnej siódemki na PS3. Bardziej spostrzegawczy czytelnicy z pewnością zauważyli brak na tej liście trzeciej części sagi. I właśnie ona trafi na Dual Screena, choć zmieniona niemal nie do poznania. Zwłaszcza, że to będzie premiera tej gry w wersji anglojęzycznej, więc zainteresowanie powinno być jeszcze większe. Choć i tak jest chyba niebotycznie wysokie.

Pierwsza zmiana, jaką widać w stosunku do NESa, to oprawa. Nie, nie poprawiona. Zrobiona całkowicie od nowa, z wykorzystaniem możliwości handhelda w dziedzinie grafiki 3D. Popatrzcie tylko na screeny i powiedzcie, czy graliście w ładniejszą pozycję na DSie? Wprawdzie nie jest to pełne 3D, gdyż manewrowanie kamerą jest ograniczone przeważnie do zoomowania, ale i tak grafika wygląda olśniewająco. Zarówno technicznie, jak i pod względem designu. Jeśli ktoś oczywiście lubi klasyczne, japońskie role-playe. Ale zmiany zaszły nie tylko w oprawie, dotknęły także gameplayu i opowiadanej historii. Przede wszystkim lepiej wyważono system klas bohaterów, dzięki czemu zlikwidowano sytuację, w której część zawodów jest kompletnie nieprzydatna. Poza tym wprowadzono pełne sterowanie stylusem, choć jest też możliwość zabawy w tradycyjnym stylu – pamiętajmy, że to remake, a pierwowzór był tworzony pod joypada. Co do fabuły, to pogłębiona zostanie psychologia bohaterów, choć my, gracze z Europy, pewnie tego nawet nie odczujemy. Miłym dodatkiem są też na pewno wstawki FMV, które od czasu do czasu w bardziej spektakularny sposób przedstawią najważniejsze sceny. Miejmy tylko nadzieję, że będą równie piękne, ale nie tak krótkie jak w Metroid Prime: Hunters. Final Fantasy III na DS ma także w jakiś sposób korzystać z usługi Wi-Fi, ale Square chytrze strzeże swoich sekretów.

Wygląda na to, że nadchodzący hit od Square Enix nie będzie jednak produktem idealnym. Twórcom nie chce się widać aż tak grzebać w gameplayu i nie będzie żadnych nowych zagadek specjalnie dla touch screena, a w czasie eksploracji na górnym ekranie ujrzymy jedynie mapę. Mimo to szykuje się jedna z najlepszych kieszonkowych gier tej jesieni. Premiera w USA już we wrześniu. ■■

CHILDREN OF MANA

Kolejny gorący tytuł od Square Enix, który uderzy w ostatnim kwartale tego roku. Children of Mana, zgodnie z profilem serii, to action-rpg, w którym walki toczą się w czasie rzeczywistym. Gracz (bądź gracze – nawet cztery osoby mogą uczestniczyć w rozgrywce po sieci lokalnej) musi ochronić rosnące w środku świata Mana Tree przed złymi siłami, które chcą zawładnąć mocą magicznego drzewa. Uczyni to oczywiście roznosząc w pył szeregi mniejszych i większych przeciwników za pomocą trzech typów broni: mieczy, łuków i cepów (które mogą rozszerzone do czegoś na wzór wystrzeliwanego haka). Za ciosy odpowiadają dwa przyciski, które można łączyć w proste kombosy. Nie brakuje także ciosów specjalnych oraz specjalnego licznika, która zapełnia się w trakcie ubijania potworów, by w końcu umożliwić odpalenie jednego z tak zwanych limit moves, czyli szczególnie śmiercionośnych ataków. Wędrując po jaskiniach zdobywa się naturalnie mnóstwo przedmiotów, w tym mocniejszy oręż oraz magiczne kamienie, które odpowiadają tutaj za naukę nowych umiejętności. W odróżnieniu od FFIII, Children of Mana w pełni hołduje dwuwymiarowej tradycji i czyni to w sposób godny podziwu. CoM może służyć za wzór jak ma wyglądać grafika 2D – kolorowe, bogate w detale otoczenie, dużo ruchomych obiektów i artystycznie narysowane sylwetki bohaterów to niezaprzeczalne zalety tej pozycji. Premiera odbędzie się pod koniec roku i ciekawe, którego RPGa od Square-Enix wybierze większość graczy. ■■

NEWSFLASH

RÓŻOWA KULECZKA

Kirby doczeka się (choć jeszcze nie wiadomo kiedy) swojej drugiej gry na NDSa. Tym razem akcja będziemy śledzić na górnym ekranie, a touch screen wyświetli... zawartość żołądka bohatera. Dzięki temu Kirby zjadając przeciwników nie tylko przejmie ich zdolności, ale także będzie mógł je ze sobą mieszać i łączyć (np. pana śledzika z panią wódką). HAL (developer) zapowiada również multiplayera dla czterech osób, ale niestety bez obsługi Wi-Fi.

MINISTERSTWO GŁUPICH KROKÓW

Nie, niestety Monty Python nie trafi na DSa, ale humor nowej gry Nintendo zapewne nie będzie daleki od absurdu. Elite Beat Agents to gra muzyczna, w której gracz musi wystukiwać stylusem rytm, by utrzymać postacie na dolnym ekranie w tańcu, jednocześnie obserwując historię, która rozgrywa się na górnym ekranie. Im słabiej idzie graczowi, tym gorzej radzą sobie bohaterowie opowiadanej historii. Gra ukazała się już jakiś czas temu w Japonii i została gorąco przyjęta, więc być może i my powinniśmy dać jej szansę.

CHIBI, DO NOGI!

Dopiero co na GCN trafiła gra Chibi-Robot, a już planowany jest sequel na Dual Screena. Tym razem usłużny robot Chibi będzie starał się uratować park, w którym ktoś zamienił wszystkie kwiaty w potworki. By uczynić to miejsce znów przyjaznym dla ludzi, Chibi będzie musiał przemierzać sadzawki, przeszukiwać trawniki, walczyć z robakami oraz tańczyć, co ma rzekomo przywracać kwiatki do pierwotnego stanu (?!). Data wydanie nie została jeszcze ujawniona.

IMPOSSIBLE IS NOTHING

Być może trudno w to uwierzyć, ale Nintendo pracuje nad symulatorem lotu, w którym nie będzie żadnych słodkich maskotek! DS Air ma być symulatorem walk powietrznych z krwi i kości. Umożliwi graczom między innymi własnoręczne uzbrojenie swoich myśliwców, posłanie kolejnych eskadr przeciwników do piekła w różnorodnym otoczeniu, a także współpracę w tym szlachetnym zajęciu poprzez W-Fi (max 4 graczy). Data premiery nie jest niestety jeszcze znana

POWRÓT DIDDY'EGO

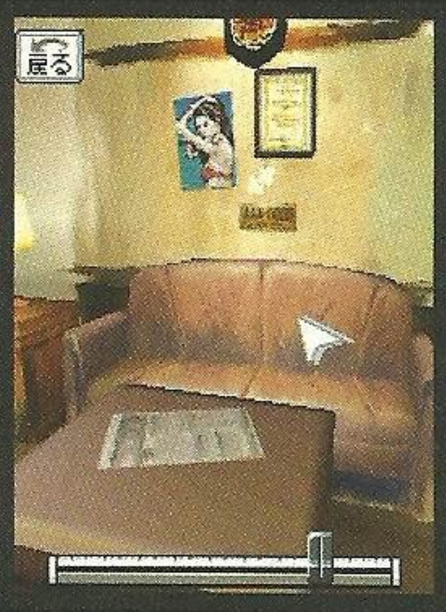
Diddy Kong Racing, w opinii wielu najlepsze wyścigi na N64, trafi również na Dual Screena. Nie będzie to sequel, ale też nie prosta konwersja – raczej ostro dopasiony remake. Dodane zostanie praktycznie wszystko, co można sobie wyobrazić. Nowe bronie, pojazdy, postacie, plansze, tryby zabawy, obsługę mikrofonu i touch screena, rozgrywkę online dla ośmiu osób, a do tego opcja Wish Races, gdzie gracz może stworzyć swoją własną trasę. Oprócz tego wszystkie plansze zostaną przemodelowane i usprawnione graficznie. Najciekawsze jest jednak, że Diddy Kong Racing to pierwsza gra Rare na NDSa! Premiera planowana jest na końcówkę tego roku.

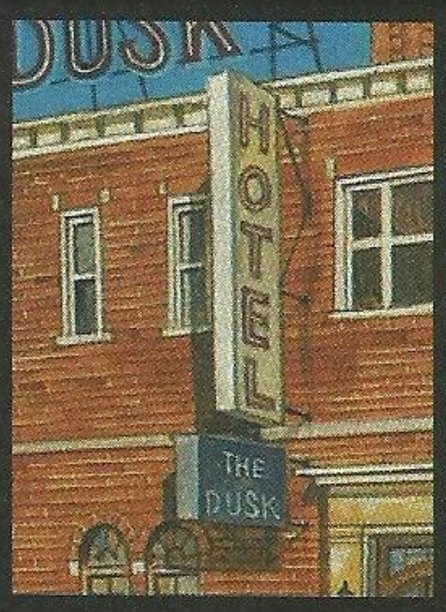
PRZENOŚNY ZABÓJCA

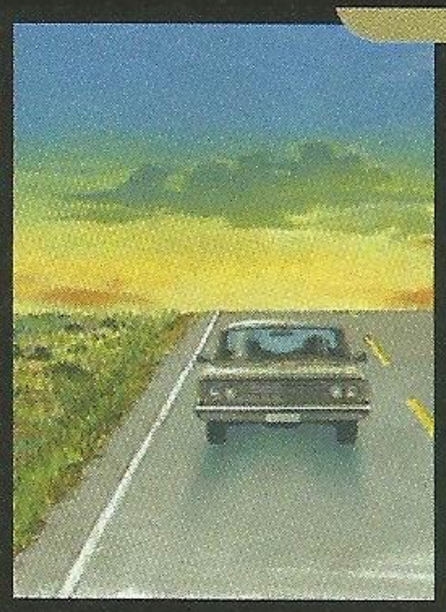
We wrześniu konsolkę Nintendo zaatakuje Tenchu: Dark Secret. Produkt FromSoftware pozwoli graczom wcielić się wojownika ninja, którego obowiązkiem jest ochrona księżniczki. Zajmie mu to czterdzieści misji, w trakcie których wykorzysta szeroki asortyment broni dostępnych skrytobójcom. Wszystko w oprawie 3D, choć obserwowanej z lotu ptaka. Ciekawą opcją może być handlowanie z innymi graczami przedmiotami poprzez Wi-Fi.

WIELKIE ROBOTY

W tym roku Nintendo planuje wydać Custom Robo Arena – drugą część serii zapoczątkowanej na GCN (nie dotarła do Europy). Gra opowiada o sporcie przyszłości, gdzie ludzie wystawiają własnoręcznie skonstruowane roboty na hologramowych arenach. Zadaniem gracza będzie zdobywanie, kupowanie i wygrywanie części, dzięki którym będzie mógł ciągle ulepszać swoją niepowtarzalną maszynę.







NOWA PRZYGODÓWKA AUTORA ANOTHER CODE? **WCHODZIMY W CIEMNO...**

Klimat noir, detektyw w płaszczu i tajemnica motelu – będzie pięknie!

■ NINTENDO, NDS

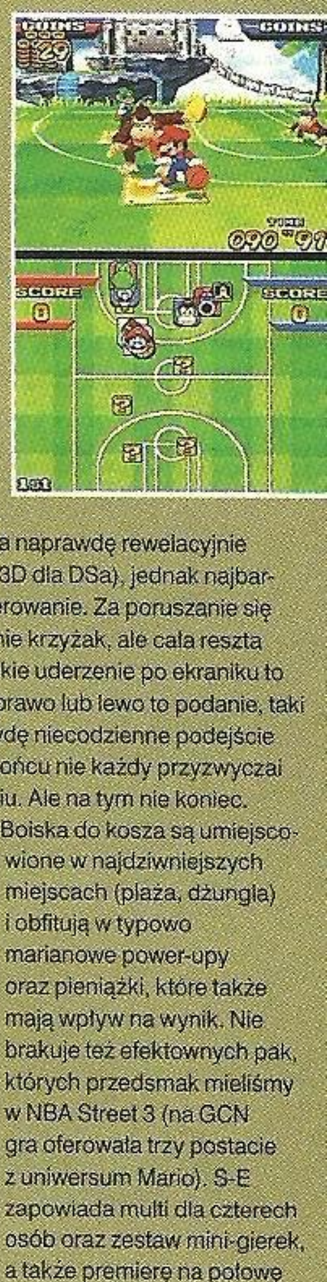
HOTEL DUSK: ROOM 215

Tytuł być może Wam nic nie mówi, ale zaraz wszystko powinno się stać jasne. Hotel Dusk (w Japonii: Wish Room) to nowa przygodówka od twórców genialnego Another Code, którym zachwycaliśmy się jakiś rok temu. Tym razem akcja rozgrywa się w Los Angeles końcówki lat siedemdziesiątych, a gracz wciela się w Kyle'a Hyde; sprzedawcę, który kiedyś był detektywem w policji. Pewnego dnia znika przyjaciel bohatera, więc bohater rozpoczyna prywatne śledztwo. Poszlaki prowadzą go do tytułowego hotelu na przedmieściach Miasta Aniołów, spowitego legendą o pokoju, w którym wszystkie życzenia się urzeczywistniają. Kyle naturalnie trafia do tego miejsca i spędza w nim noc, w trakcie której spotka mnóstwo niespodziewanych gości, by wreszcie odnaleźć przyjaciela i rozwiązać tajemnicę pokoju.

Rozgrywka, podobnie jak w Another Code, będzie polegała głównie na rozmowach z napotkanymi postaciami oraz rozwiązywaniu przeróżnych zagadek przy pomocy stylusa. Jednak tym razem zespół Cing serwuje pewną nowość. W czasie zabawy Dual Screen ma być trzymany bokiem, niczym książka! Ma to między innymi urealnić zabawę, przykładowo rozmówcy na ekranie patrzą czasem przed siebie, a czasem na boki, zależnie do kogo się zwracają. Zabiegiem, który ma zbudować specyficzny klimat, są też animowane sylwetki bohaterów, utrzymane w konwencji czarno-białej.

Hotel Dusk ukaże się w czwartym kwartale tego roku i trzymamy mocno kciuki, by wyszła z tego przynajmniej tak klimatyczna i oryginalna przygodówka, jak poprzednie dzieło Cing. ■■

MARIO HOOPS 3-ON-3



Square-Enix wyrasta powoli na drugą, po Nintendo, firmę najmocniej wspierającą Dual Screena. Powyższy tytuł, choć zlecony przez firmę hydraulikę, również powstaje w ich studiach. Jak sama nazwa wskazuje, do drużyny koszykarskiej gracz wybiera trzy postacie z szerokiego grona udostępnionych przez twórców. Jest oczywiście Mario, Yoshi, Bowser Junior i tak dalej – każdy z zestawem własnych statystyk. Jak możecie zobaczyć na shotach, Mario Hoops wygląda naprawdę rewelacyjnie (Square musi mieć świetny silnik 3D dla DSa), jednak najbardziej ciekawie przedstawia się sterowanie. Za poruszanie się zawodnikiem odpowiada naturalnie krzyżak, ale cała reszta leży w gestii touch screena! Szybkie uderzenie po ekraniku to drybling, przesunięcie stylusa w prawo lub lewo to podanie, taki sam ruch w górę to rzut... Naprawdę niecodzienne podejście do sprawy i dość ryzykowne. W końcu nie każdy przyzwyczai się do takiej rewolucji w sterowaniu. Ale na tym nie koniec.

Boiska do kosza są umiejscowione w najdziwniejszych miejscach (plaża, dżungla) i obfitują w typowo marianowe power-upy oraz pieniążki, które także mają wpływ na wynik. Nie brakuje też efektownych pak, których przedsmak mieliśmy w NBA Street 3 (na GCN gra oferowała trzy postacie z uniwersum Mario). S-E zapowiada multi dla czterech osób oraz zestaw mini-gierek, a także premierę na połowę września. Może być ciekawie, a na pewno ładnie. ■■

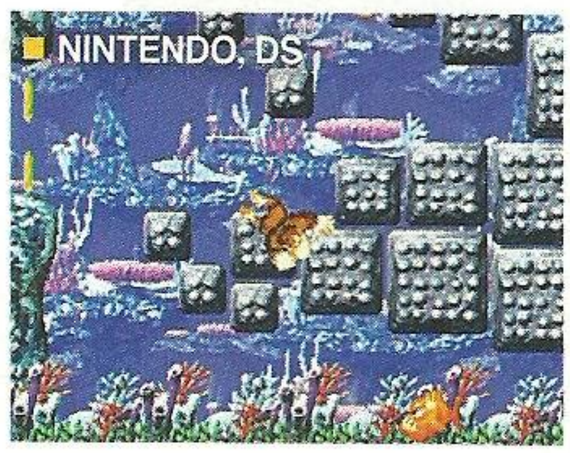
MARIO VS DONKEY KONG 2

Lemmings trafiło na PSP, więc Nintendo szykuje własną propozycję o podobnym założeniach, wykorzystując licencję swojego hitu z Advance'a. Donkey Kong porwał Pauline (tą samą, co w pierwszym DK, kiedy Mario był jeszcze Jumpmanem!) i gracz musi ją uratować, dowodząc hordą robocików zwanych Mini Marios. By to uczynić, musi przeprowadzić je cało do wyjścia przez kilkadziesiąt poziomów, przykładowo łatając mosty czy przesuwając dźwignie (lemingami czuć tu na kilometr). Zaletami tej produkcji ma być intuicyjne sterowanie stylusem, którym wydaje się rozkazy maszynkom, oraz obsługa Wi-Fi. Gra zawierać będzie bowiem edytor plansz, które potem każdy może umieścić w sieci oraz ściągnąć stworzone przez innych zapaleńców! Zabawy na całe eony! ■■

STAR FOX COMMAND

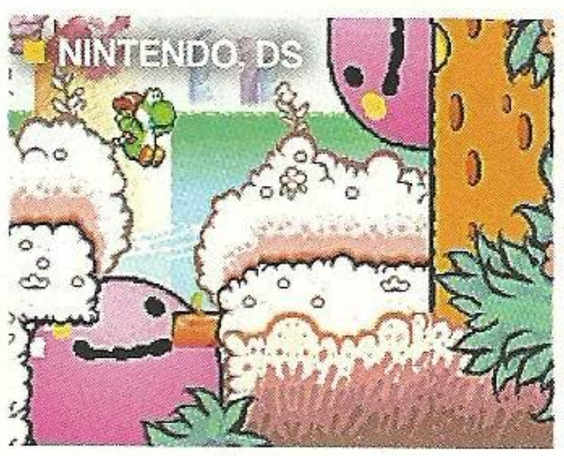
Po słabiującym Star Fox Assault, Nintendo powraca z serią do korzeni, czyli powietrznych strzelanek. Dodaje za to wątek strategiczny: otóż przed misją gracz rysuje na mapie trasę, jaką ma przelecieć wraz z oddziałem, jednak długość trasy jest ograniczona pojemnością baku paliwa danego statku. W czasie misji wprawdzie nie musi się trzymać kursu i ma pełną swobodę ruchu (w żadnym wypadku nie jest to shooter na szynach!), ale naraża się wtedy na to, że paliwa zabraknie mu zanim doleci do punktu przeznaczenia. Nowością jest też sterowanie za pomocą touch screena, bardzo przypominające te z FPSów na Dual Screena. Smarując na boki po ekranie zmienia się kierunek lotu, górną częścią ekranu uruchamia się przyśpieszenie, a dolną hamowanie.

W pełnej wersji gry ma się znaleźć około piętnaście grywalnych postaci, które wezmą udział w ponad trzydziestu misjach. Do tego nie zabraknie deathmatchy dla czterech (przez Wi-Fi) bądź nawet ośmiu zapaleńców (w sieci lokalnej). Premiera nowego Star Foxa zaplanowana jest na sam koniec wakacji. ■■



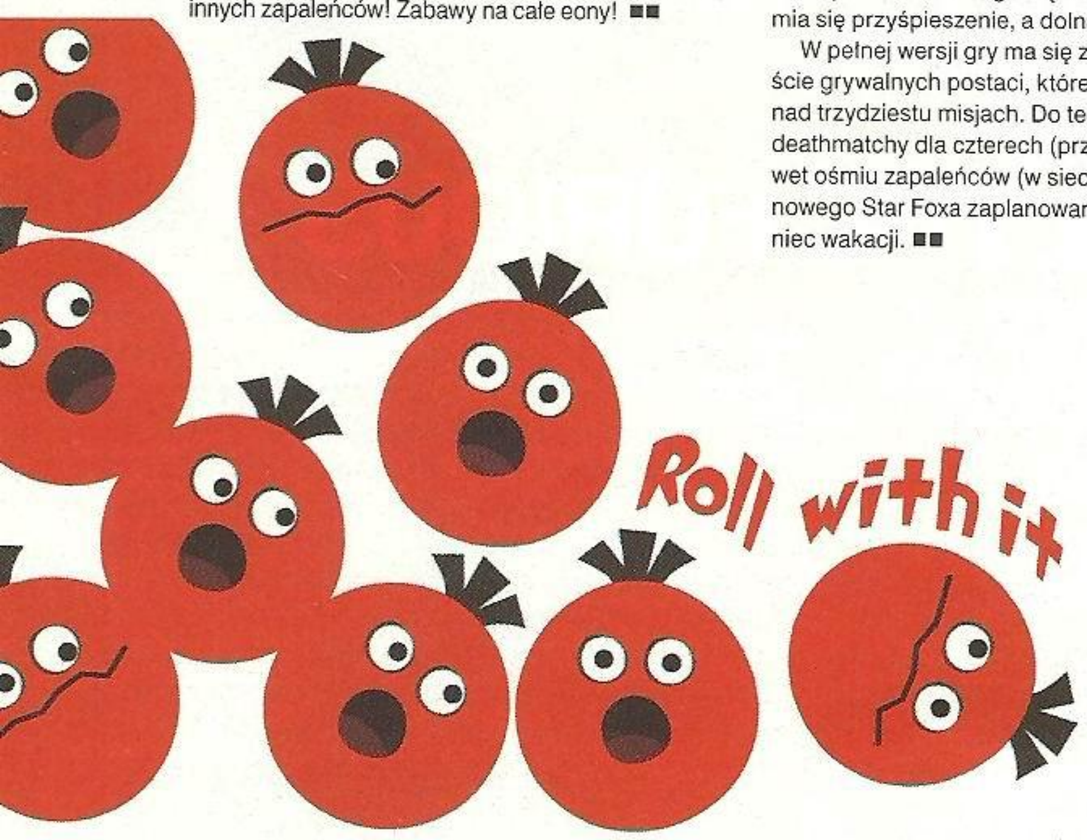
DK: KING OF SWING DS

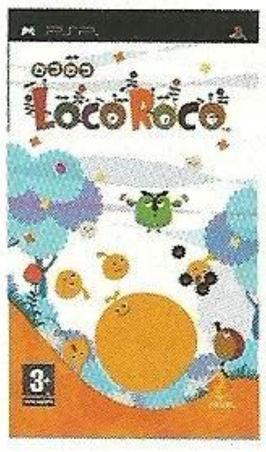
Na Dual Screena zmierza sequel jednej z najbardziej innowacyjnych zręcznościówek, jaka kiedykolwiek trafiła na mały ekran. Proste i intuicyjne sterowanie pozostanie bez zmian: spusty odpowiadają za zaciskanie dłoni goryla, dzięki czemu może się chwytać różnych przedmiotów i bujać; zwolnienie uchwytu owocuje „wystrzeleniem" małpy w obranym kierunku. Co nowego na Dual Screenie? Przede wszystkim „wysokie" plansze, czyli wyświetlane na obu ekranach, dzięki czemu gracz może lepiej zobaczyć co go za moment czeka. Dalej, obszerny tutorial, który wprowadzi nowicjuszy w gruncie rzeczy proste, ale na pierwszy rzut oka niezrozumiałe sterowanie. Do tego Diddy Kong jako drugi bohater (a także Dixie i Funky w multiplayerze), nowe przedmioty i specjalne ruchy. No i na dokładkę zestaw minigierek, zarówno dla jednej jak i czterech osób (ale tylko po sieci lokalnej; brak obsługi Wi-Fi). King of Swing nie ma jeszcze daty wydania, więc pewnie czeka ją długa droga sklepu, ale warto pamiętać o tej pozycji, jeśli ma się już dosyć podobnych do siebie jak dwie krople wody platformówek. ■■



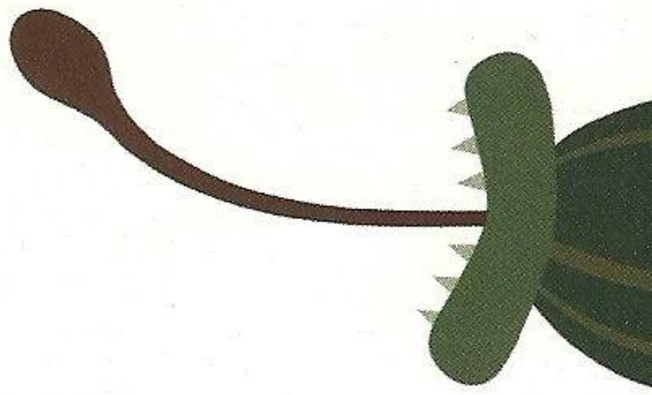
YOSHI ISLAND 2

Sequel jednej z najlepszych platformówek wszechczasów jest w drodze, co na pewno ucieszy wielu graczy. Druga część utrzymuje cudowny, rysunkowy styl graficzny, bez którego pierwowzór na pewno nie osiągnąłby takiego sukcesu. Tym razem Yoshi na swoim grzbiecie będzie nosił nie tylko małego Mario, ale także niemowlęce wersje Donkey Konga i księżniczki Peach. Oczywiście nie jednocześnie, tylko na zmianę, a każdy z bachorów da dinozaurowi inne zdolności. Przykładowo dzięki Marianowi Yoshi porusza się szybciej i może zbijać wrogów skacząc im po głowach, a mając na plecach Peach może unosić się na wietrze dzięki jej parasolce. Niczym w Sonic Rush, także tutaj poziom przedstawiają oba ekranu, dzięki czemu widzimy więcej. Prezentowane w Los Angeles wyzwania zręcznościowe nie zdawały się szczególnie nowatorskie, ale może musimy poczekać do premiery (koniec roku), bo wersja z E3 była po prostu jeszcze dość wczesna (brakowało Donkey Konga) i wymagała między innymi szlifów w sterowaniu. ■■





PSP
PlayStation®Portable



LocoRoco

www.playstation.pl

LocoRoco™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

■ CAPCOM, PS2

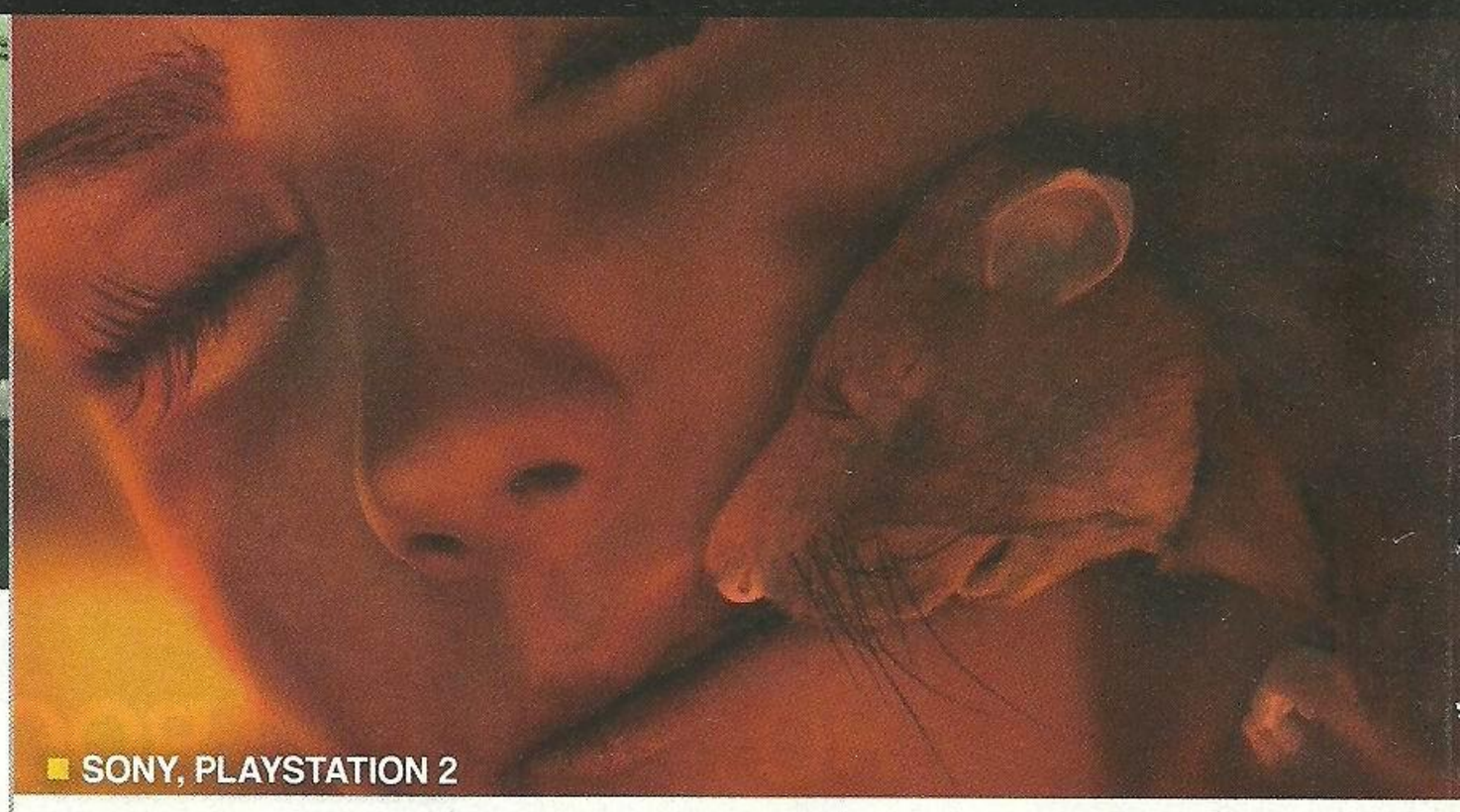
GOD HAND

Najnowsza gra Clover Studio, firmowana nazwiskiem Shinjiego Mikami, mieści się pod względem stopnia zakręcenia designu i rozgrywki w ścisłej czołówce najdziwniejszych gier, jakie mieliśmy okazję zobaczyć na tegorocznym E3. Opowiada o koleżce imieniem Jean, który chęć pomocy niewieście w opałach przypłacił stratą własnej ręki, wszedł za to w posiadanie tytułowej boskiej łapy, dzięki której zyskał rozmaite specjalne moce. God Hand to przedziwaczna mordobitka, w której posyłamy zastępy przeciwników do piachu za pomocą pięści i elementów otoczenia, sklejając niejednokrotnie kilkudziesięciociosowe comba. Mamy do dyspozycji także reversale i ataki specjalne. Otoczenie jest w pełni interaktywne i rozsypuje się w drobny mak pod wpływem naszych działań. Animacja ruchów postaci jest bardzo ładna, ale grafika prezentuje się już tylko przeciętnie. Mamy jednak nadzieję, że do końca roku, kiedy to gra trafi na rynek, wszystko zostanie dopieszczone jak należy – w końcu Clover i Capcom to nie byle kto!. ■■

■ "Rat's are girl best friend" – no może nie całkiem; w tym przypadku będzie to jednak poczciwy psina.

ARYSTOKRACJA CZERWONEJ KREDKI – TAK NAZYWA SIĘ DZIEWCZĘCY KLUB, DO KTÓREGO NALEŻY BOHATERKA. NIE, ZACZEKAJCIE – WARTO PRZECZYTAĆ TEN TEKST!

■ Psychologiczny thriller czy kolejny survival horror z dziewczynkami i pieskami? Czas pokaże...



■ SONY, PLAYSTATION 2

RULE OF ROSE

Na stoisku z grą pierwszy rzucał się w oczy rewelacyjnie wyrenderowany trailer. Przedstawiał dziewczynkę siedzącą na ławeczce z pieskiem u boku. Dość sielski widoczek szybko okazał się jednak tylko wspomnieniem, a kolejne sceny w żadnym stopniu nie budziły miłych odczuć. Niepokojące obrazy przewijały się przez ekran pokazując dziwnie wyglądającą, pulchną dziewczynkę, smarującą sobie usta szminką w sposób sugerujący ograniczenie poczytalności, tajemnicze cienie wciągające inną dziewuszkę w mrok oraz kilka innych nieprzyjemnych scen, w który jednak zawsze występowały jakieś młode damy. Całość była utrzymana w mrocznym, przygnębiającym klimacie, choć pozbawiona bezpośredniej, fizycznej przemocy i skupiała się raczej na budowaniu atmosfery.

Na szczęście trailerek nie był jedyną rzeczą przygotowaną na wystawę, dlatego mogliśmy sprawdzić grę w akcji. Opowiadana tu historia przedstawia losy dziewczynki imieniem Jennifer, która trafia do sierocińca po śmierci swoich rodziców. Spotyka tam grupę niezbyt miłych dziewuszek zwących się Arystokracją Czerwonej Kredki. Oczywiście pojawi się też tajemnica do rozwiązania, liczne zagadki, które zmuszą nasze szare komórki do wytężonej pracy, zbieranie i używanie przedmiotów, a także sekcje pełne akcji. Krótkie demo oddało nam kontrolę nad bohaterką, a podążaliśmy w nim śladami tajemniczego dziecka. Należało znaleźć klucz potrzebny do otwarcia bramy i wejść do domu, w którym dalej śledziliśmy dzieciaka. Grafika jak na możliwości PS2 prezentuje się całkiem porządnie. W połowie gry dołączy do naszej heroiny pies, którzy będzie służył jej pomocą. Zaletami gry mają być także klimatyczna ścieżka dźwiękowa, różne zakończenia oraz zakręcony klimat pełen dziwnych zdarzeń.

Twórcy mówią, że chcą uczynić z Rule of Rose coś więcej, niż tylko prostą w odbiorze rozrywkę. Wiele z tego, jak gra zostanie odebrana, zależeć ma od osobowości gracza, a autorzy twierdzą, że celują w doświadczenia tak głębokie, że przeniesiemy je do codziennego życia. Czy są to tylko kolejne puste slogany, z jakich słyną spece od marketingu, czy naprawdę zapowiada się nam niesztampowy, głęboko poruszający tytuł – czas pokaże. Ludzie odpowiedzialni za grę zaznaczają także wyraźnie, że mimo, iż wydaje się ona być tylko kolejnym survival horrorem, zbliżonym do innych przedstawicieli gatunku, tak naprawdę jest zupełnie inaczej. Cóż – pogramy w pełną wersję, to sami się przekonamy. Rule of Rose w zrozumiałym języku zawita do nas jesienią. ■■

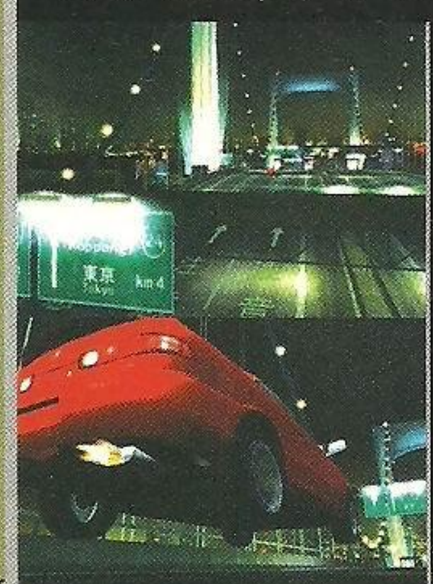
■ SQUARE ENIX, PS2

DAWN OF MANA

W natłoku doniesień, screenów i filmików dotyczących Final Fantasy XII, łatwo przeoczyć informację o Dawn of Mana, ale lepiej tego nie robić, bo gra zapowiada się przepysznie. Jest to pierwsza od blisko dziesięciu lat kontynuacja szanowanej serii gier Action RPG, znanych w Japonii pod tytułem Seiken Densetsu. Jak sugeruje tytuł (Świt Many), gra będzie działa się przed innymi odsłonami serii, a jej akcja zostanie osadzona dokładnie dziesięć lat przed wydarzeniami opisywanymi w zbliżającym się na Nintendo DS Children of Mana. Fabuła ma ujawnić fakty dotyczące powstania Sword of Mana i Mana Tree. Największą zmianą w serii jest oczywiście przejście w pełny trójwymiar. Mimo tego radykalnego kroku, gra cały czas wykonana jest w charakterystycznym dla serii stylu. Olbrzymi nacisk, jak to już w Action RPG bywa, położono na walkę. Mogliśmy podziwiać, jak bohater wyposażony w ustrojstwo będące krzyżówką bicza i łańcucha, wykorzystuje elementy otoczenia do huśtania się. Miejscówki obfitują w interaktywne obiekty – bardzo dużo elementów otoczenia daje się wykorzystać w walce, bądź zniszczyć. Można oczywiście spodziewać się także wielu rodzajów broni, magii i rozbudowanego systemu rozwoju postaci. Miłośnicy gier RPG powinni zapamiętać ten tytuł, bo może być to bardzo dobra gra, choć epickością z FFXII równać się nie może. ■■

■ NAMCO BANDAI GAMES, PS2 / XBOX

THE FAST AND THE FURIOUS



Już niebawem na ekrany naszych kin trafi trzecia część „Szybkich i wściekłych", a do sklepów pierwsza gra oparta na licencji. Podobnie jak akcja najnowszego filmu, tak i wydarzenia opowiedziane w grze rozgrywać się będą w Tokio, choć nie będą dokładnym odwzorowaniem filmowego scenariusza. Developer, znana choćby z takich gier jak Street Racing Syndicate ekipa Eutechnyx, kładzie szczególny nacisk na model poślizgów. W świat driftingu wprowadzi gracza obszerny tutorial, przy którego powstawaniu uczestniczyli japońscy mistrzowie stawiania aut bokiem. To, jak blisko jesteśmy całkowitej utraty przyczepności, pokazywał będzie specjalny pasek, a dla osób mających problemy z opanowaniem aut przygotowane zostaną ułatwienia w sterowaniu pojazdem. Gra jest typowym przedstawicielem gatunku: mamy tutaj zarabianie kasy i kupowanie fur, otwarte miasto, po którym poruszamy się w poszukiwaniu wyścigów, sklepów i innych ciekawych miejscówek oraz porządny wybór samochodów. W grze zobaczymy zarówno klasyczne japońskie maszyny, jak Honda Integra, Nissan Silvia czy Mazda RX-7, jak i amerykańskie muscle-cary w stylu Forda Mustanga i Dodge'a Chargera (tym to się dopiero będzie driftować!). Fury możemy poddać tuningowi zarówno technicznemu (zmienimy zawieszenie, dopalacze, zmniejszymy masę pojazdu), jak i wizualnemu (będziemy mogli pomalować nasze auto korzystając z rozbudowanego edytora, a nawet założyć mu rozmaite ozdoby). Grę wyda Namco Bandai w trzecim kwartale tego roku.. ■■

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

NINTENDO DS 479,-

GAMEBOY ADVANCE SP 348,-

GAMECUBE od 250,-

XBOX 649,-

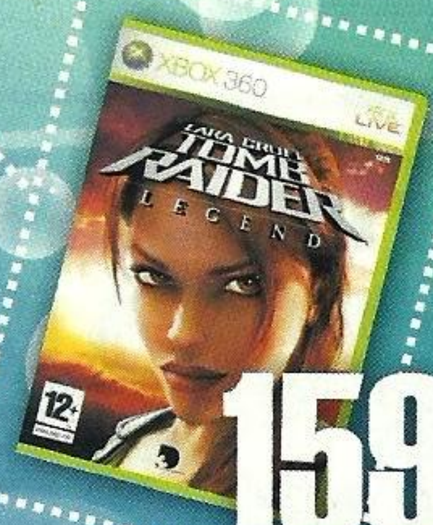
PSP VALUE PACK 839,-
PSP GIGA PACK 999,-

PS2 SLIM 549,-

XBOX 360 PREMIUM 1749,-

SEZON POLOWAŃ na OKAZJE

GRY PS2/XBOX/GCN OD 19,-
GRY PSP/NDS OD 59,-



159,-

69,- 69,- 69,- 79,- 69,-

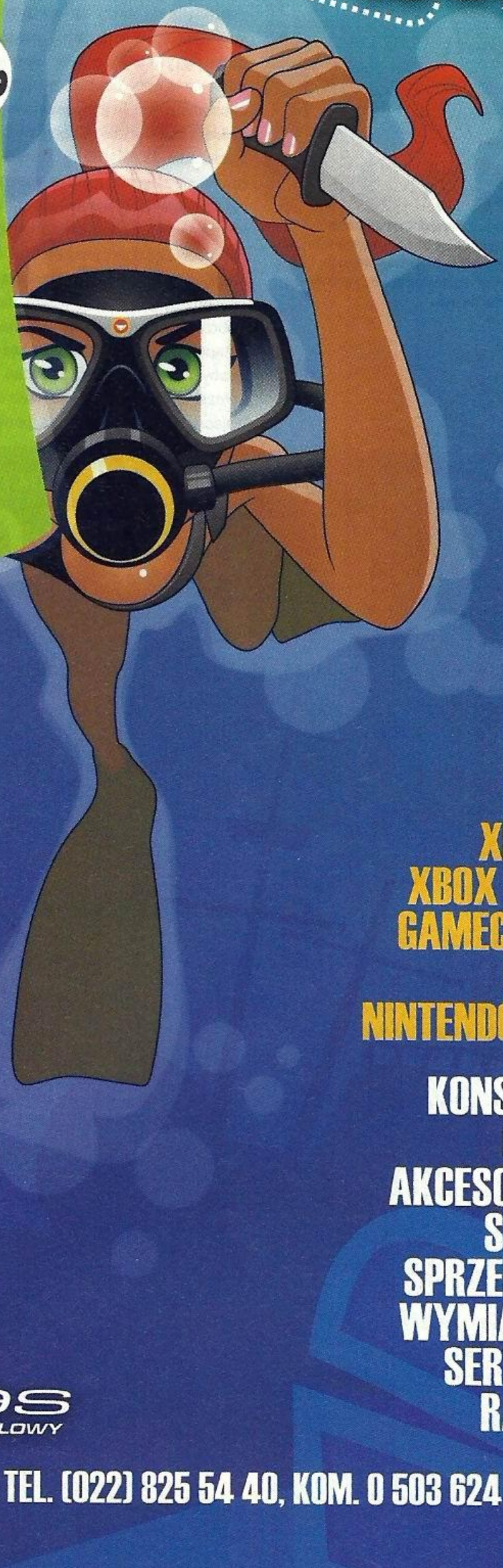
189,- 179,- 199,- 159,- 169,- 169,-

149,- 139,- 189,- 189,- 179,- 199,-

69,- 189,- 99,- 69,- 199,- 159,-

259,- 249,- 249,- 219,- 249,- 189,-

169,- 89,- 159,- 139,- 139,- 159,-



www.madgames.pl

PS2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS
RATY

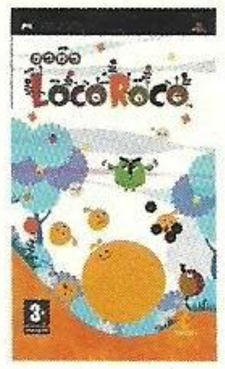
MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / TEL/FAX (022)498 99 93, TEL. (022) 825 54 40, KOM. 0 503 624 692
PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

LocoRoco
www.playstation.pl

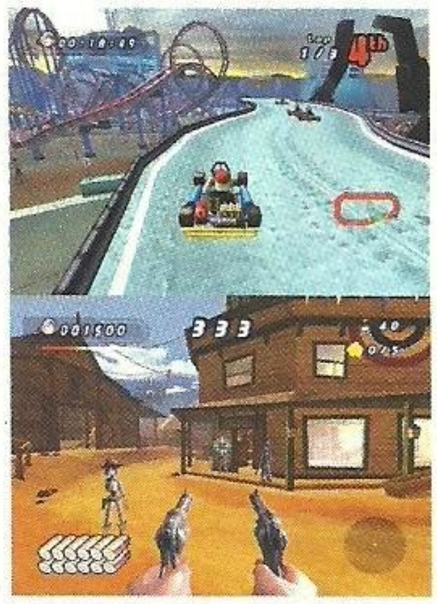
Roll with it

PlayStation®Portable



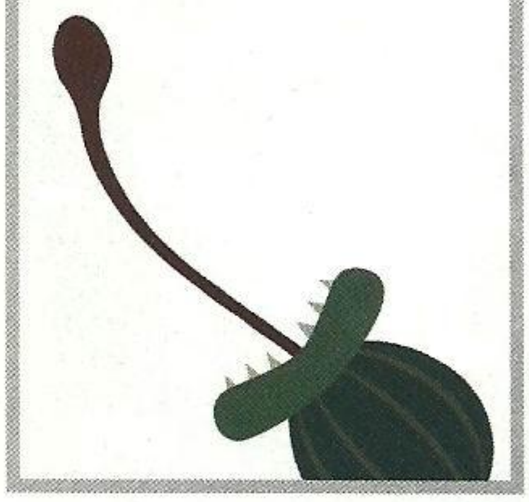
LocoRoco™ ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

THRILLVILE



Oprócz projektowania parku rozrywki znajdzie się wiele atrakcji dla zwiedzających, które naturalnie będzie można przetestować. Ot, bezkrwawa, familijna gra...

Wiele czasu minęło już od ukazania się Theme Park World, a miłośnicy wesołych miasteczek nie mają na konsolach innych tego typu atrakcji. Na szczęście już niebawem sytuacja ulegnie zmianie dzięki premierze Thrillville, które zapowiada się bardzo ciekawie. W grze sprawdzicie, jak to jest być dyrektorem parku rozrywki. Gra oczywiście będzie miała wiele wspólnego ze strategiami ekonomicznymi, jednak podejście jest całkiem nowatorskie. Autorzy wyszli z założenia, że okienka są dobre w pecetowych strategiach, a gry na konsole rządzą się własnymi prawami. Zamiast więc nawigacji po nieskończonej ilości menusów będziemy nasz park zwiedzać na piechotę. Spotkamy w nim tysiąc odwiedzających (którzy muszą bardzo dobrze się u nas czuć, bo nigdy naszego lunaparku nie opuszczają). Do każdej osoby możemy podejść, pogadać, spytać, co się podoba, a co nie, a nawet wejść w społeczne interakcje, ponieważ



każdy ludek ma własną, odrębną AI (możemy np. spróbować kogoś poderwać). Dodatkowo możemy także do woli korzystać z atrakcji, oferowanych przez nasze wesołe miasteczko. Przejażdżki kolejką górską, wyścigi kartów, strzelnica, mini-golf, skoki i ewolucje wykonywane na trampolinie – to tylko niektóre z czekających na każdym kroku atrakcji. Oczywiście tory kartingowe, czy też pola do mini-golfa, możemy zaprojektować sami. Wiele z mini-gierek będzie pozwalało zmierzyć się także w multiplayerze. Zadaniem gracza, zanim przeniesie się do następnego lunaparku, będzie

maksymalne uszczęśliwienie tysiąca gości. Spora część rozgrywki opierać się będzie na wypełnianiu konkretnych misji, jak np. pokonanie konkretnego gościa na strzelnicy, czy zbudowanie pałacu strachów o odpowiednim „współczynniku straszności". Oprócz tego będziemy mieli możliwość rozbudowy parku czy wpływu na jego eksploatację, na przykład poprzez doszkalanie personelu czy ustalanie cennika atrakcji. Gra zaoferuje rozmaite „tematy" i kilka parków. Mimo iż graficznie nie powala, Thrillville zapowiada się na pozycję długą, dość złożoną i dającą sporo radości. Twórcy znają się na górskich kolejkach jak nikt inny – są wszak autorami pecetowego Rollercoaster Tycoon 3, co może oznaczać, że naprawdę będzie to warta uwagi gra. ■■

Zastanawiamy się jak niby mają te cuda pociągnąć konsole obecnej generacji, ale wydawca zarzeka się, że będzie OK...

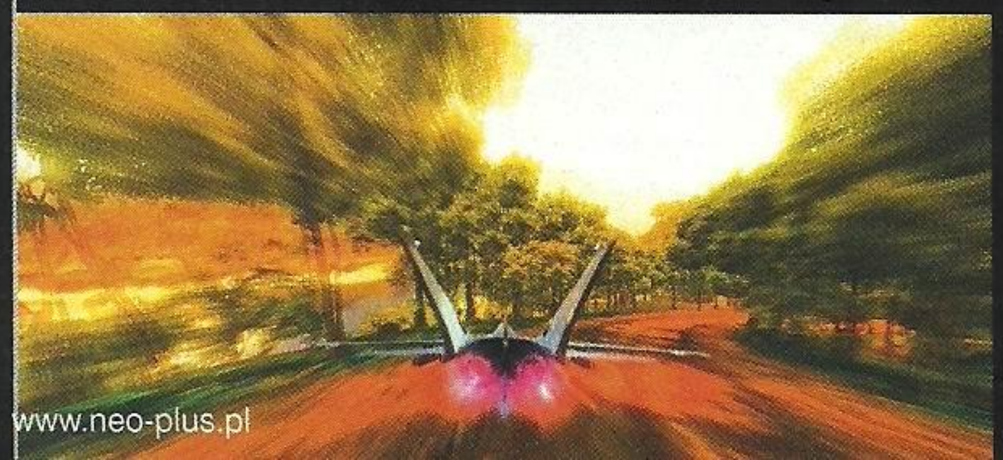
SZWEDZI Z **AVALANCHE STUDIOS** NIE MAJĄ NA SWOIM KONCIE JESZCZE ŻADNEJ GRY. TYM BARDZIEJ **LICZYMY NA EFEKTOWNY DEBIUT** WRAZ Z JUST CAUSE

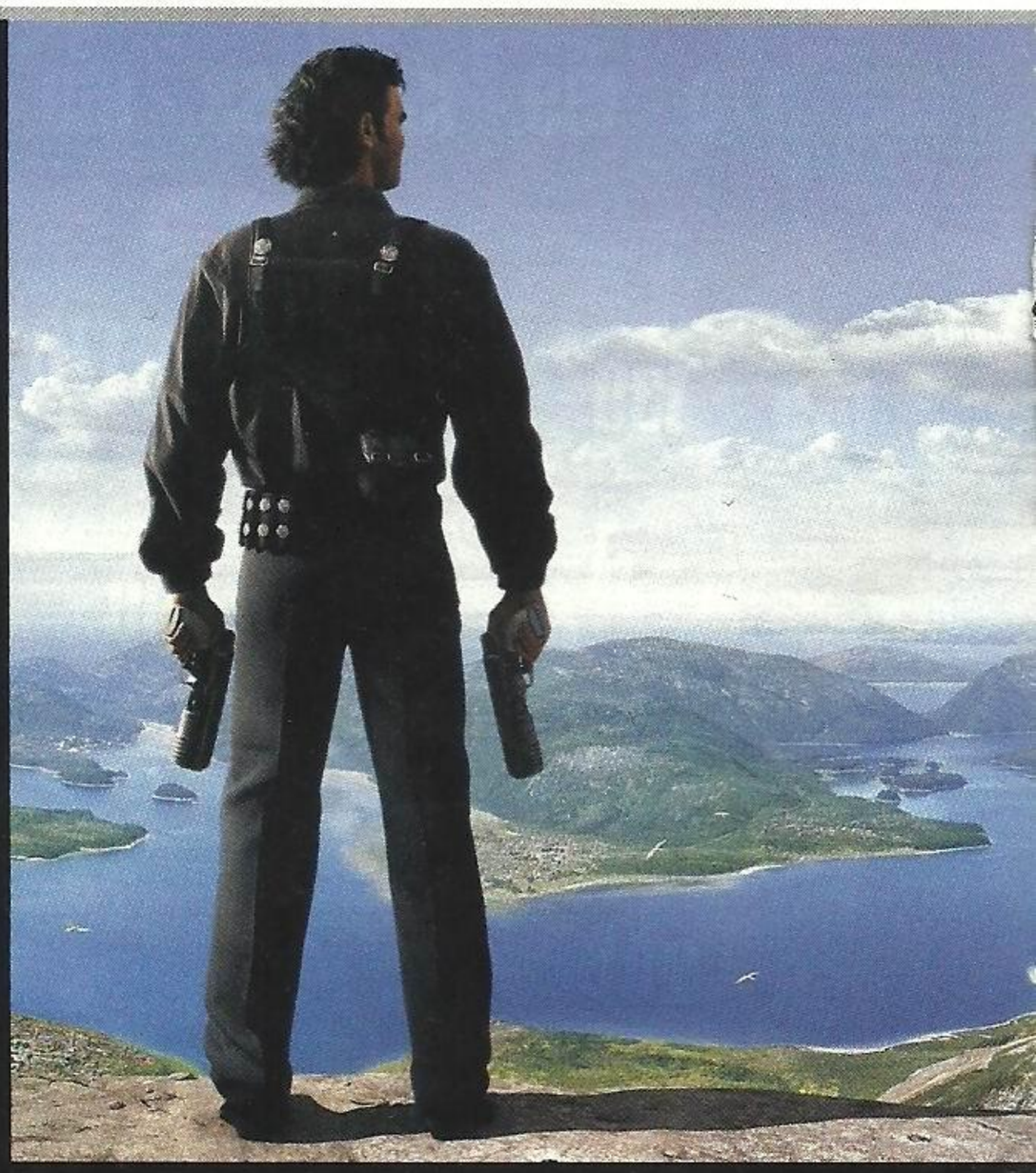
■ EIDOS, PS2 / XBOX / XBOX 360

JUST CAUSE

Just Cause to zdecydowanie jedna z najbardziej intrygujących gier, jakie można było zobaczyć na E3. Intryguje głównie dlatego, że ciężko uwierzyć w to, co zapowiadają twórcy, zwłaszcza biorąc pod uwagę jakość grafiki. A co zapowiadają takiego niesamowitego? Przede wszystkim ogromny teren działań – jako tajny agent CIA, Rico Rodriguez, będziecie mogli bez przeszkód dostać się w każdy zakątek fikcyjnej, tropikalnej wyspy San Esperito leżącej w Ameryce Południowej. Czeka na Was przeszło kilka tysięcy (!) kilometrów kwadratowych plaż, lasów, gór, wiosek i miast. Dyktatorski rząd wyspy podejrzewany jest o posiadanie broni masowego rażenia, a Rico zostaje wysłany, aby obalić tyranów. Sposób, w jaki tego dokona, zależy wyłącznie od gracza, choć dyplomatycznych opcji autorzy gry jednak nie przewidzieli. Mimo iż wydaje się, że obalenie rządów to nie lada wyzwanie dla jednego człowieka, po stronie Rodrigueza jest fakt, że sytuacja polityczna na wyspie jest bardzo niestabilna – z jednej strony mamy totalitarny rząd, a z drugiej uciśnionych mieszkańców, rebeliantów i kartele narkotykowe. Wystarczy więc tylko iskierka, aby wyspa pogrążyła się w chaosie... Tylko od Was zależeć będzie to, czy postanowicie podburzyć tłumy obywateli do powstania, będziecie działać w porozumieniu z rebeliantami i kartelami przeciwko rządowi, czy też doprowadzicie do wybuchu konfliktu podpuszczając wrogie sobie frakcje.

W rozwiązaniach siłowych wesprze Was rozbudowany arsenał, zawierający między innymi takie zabawki, jak: pistolety, pistolety maszynowe, granaty, miniguny czy stacjonarne karabiny i działa. Po wyspie przyjdzie Wam poruszać się za pomocą przeróżnych pojazdów, zarówno kołowych, wodnych, jak i powietrznych. Będziecie mogli nawet zasiąść za sterami odrzutowca! Rico może także skakać na spadochronie, czy to wyskakując z samolotów, czy po prostu skacząc z dużych wysokości. Swobodnie opadając może przelecieć nawet i półtora kilometra! Nasz agent wyposażony będzie także w linkę z hakiem, dzięki której będzie mógł być np. ciągnięty na spadochronie za łodzią, czy podróżować podczepiony na gapę pod samolotem i podziwiać ogromne





połacie ziemi, z którymi silnik gry radzi sobie całkiem dobrze, mimo tego, że pewne elementy pojawiają się dość blisko gracza. Mamy nadzieję, że do czasu premiery finalnej wersji ulegnie to zmianie. Cieszą także takie szczególiki, jak to, że zanim spadnie deszcz, na niebie będziemy mogli obserwować zbierające się chmury.

Twórcy zapowiadają dwadzieścia jeden misji głównego scenariusza, ale na szperaczy czeka jeszcze, bagatela, ponad trzysta misji pobocznych. Ta krzyżówka GTA i Mercenaries w klimatach Far Cry poważnie nas zaciekawiła i nie możemy doczekać się już pełnej wersji, aby własnoręcznie sprawdzić, jak to jest wywołać rewolucję na rajskiej wysepce. O ile jednak jesteśmy spokojni o wykonanie i oprawę wersji na Xboxa 360, zastanawiamy się, jak niby poczciwe konsolki obecnej generacji mają sobie z ogromem tej gry poradzić. ■■

NEWSFLASH

MMORPG JESZCZE RAZ W RPG

Namco Bandai nie zamierza poprzestać na czterech grach i serialu anime - na PlayStation 2 zmierza kolejna część serii .hack – .hack//G.U. Akcja gry rozgrywać się będzie siedem lat po wydarzeniach z poprzednich części sagi i w dalszym ciągu będzie grać się w nią bardzo podobnie (mamy tu do czynienia z grą RPG, w której gramy w MMORPG). Autorzy zapowiedzieli kilka dodatków, m. in. usprawniony interfejs, możliwość założenia gildii, przygotowywane są także dodatkowe atrakcje dla posiadaczy save'a z poprzedniej części. Gra utrzymana jest w nieco mroczniejszym stylu, niż poprzedniczki i ukaże się jesienią.

NIEGRZECZNE KRESKÓWKI

Jesienią zawita do nas pierwszy twór na licencji rewelacyjnego, animowanego i przezabawnego serialu Family Guy (*Głowa rodziny*). W grze pokierujemy trójką postaci (otyłym Peterem, maniakalnym Stewiem i psem Branem), odwiedzimy znane z serialu miejscówki, a sama rozgrywka opisywana jest przez autorów jako mix walki, skradania się i rozwiązywania zagadek. Miejmy nadzieję, że przygody rodziny Griffinów spotka lepszy los, niż inne gry oparte na kultowych serialach. Gra trafi na konsole obecnej generacji jesienią.

HALO 3, PUCHU MARNY

Nadchodzi nowa siła na rynku gier FPP – NRA Gun Club. NRA to skrót od National Rifle Association, amerykańskiej organizacji zrzeszającej miłośników broni, amerykańskiej flagi i prawa do samoobrony (czyli głównie Teksańczyków, hehe). W grze znajdziecie ponad sto prawdziwych pukawek, realistycznie wykonanych zarówno pod względem modelu, jak i animacji przeładowania. Problem polega na tym, że przyjdzie Wam strzelać jedynie do tarcz, a sterowanie ogranicza się do celowania, zoomu i strzału. Nie wróżymy tej pozycji świetlanej przyszłości, tym bardziej, że grafika jest potwornie biedna.

SZKIELET NA MOTORZE

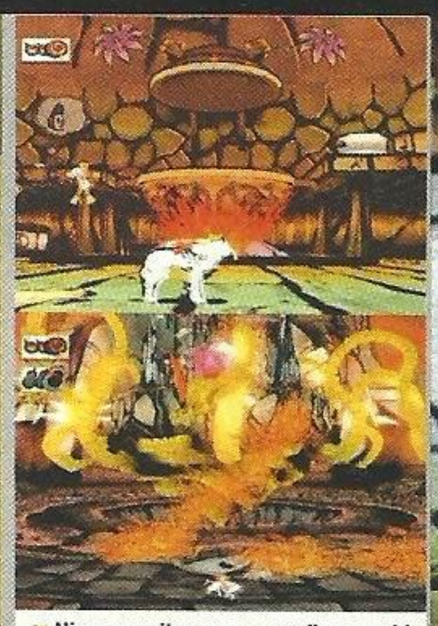
Ghost Rider to kolejny komiks Marvela, który doczeka się adaptacji growej. Główny bohater, czyli motocyklista z piekła rodem, z płonącą czaszką zamiast głowy, spuści łomot swoim wrogom za pomocą dwóch ognistych łańcuchów, którymi będzie na prawo i lewo wypłacał kombosy. Brzmi trochę jak przygody Kratosa, prawda? Będą także etapy, podczas których będziemy poruszać się motocyklem. Gra ukaże się w przyszłym roku, prawdopodobnie w okolicy premiery filmu z Mikołajem Klatką (vel Nicholasem Cagem).

FURIA NA BEZDROŻACH

Climax i Sony niebawem uderzą z kolejną częścią ATV Offroad Fury. Gra oznaczona numerkiem 4 odda do dyspozycji gracza quady, buggy, motory crossowe i trucki, którymi przyjdzie nam rozbijać się na ponad siedemdziesięciu trasach. Każdy typ pojazdu będzie prowadził się inaczej, choć gra w dalszym ciągu będzie miała więcej wspólnego z arcade niż symulacją. Na długiej liście trybów zabawy pojawią się nowe typy wyścigów, jak choćby jazda z punktu A do B. Będą także triki, edytor tras i wiele innych atrakcji. Po raz kolejny zapowiada się zarówno rozbudowany tryb dla jednego gracza, w którym poprowadzimy naszego kierowcę na szczyty sławy, jak i multiplayer online dla ośmiu graczy. Gra zapowiada się co najmniej dobrze.

ROBOT PĘDZIWIATR

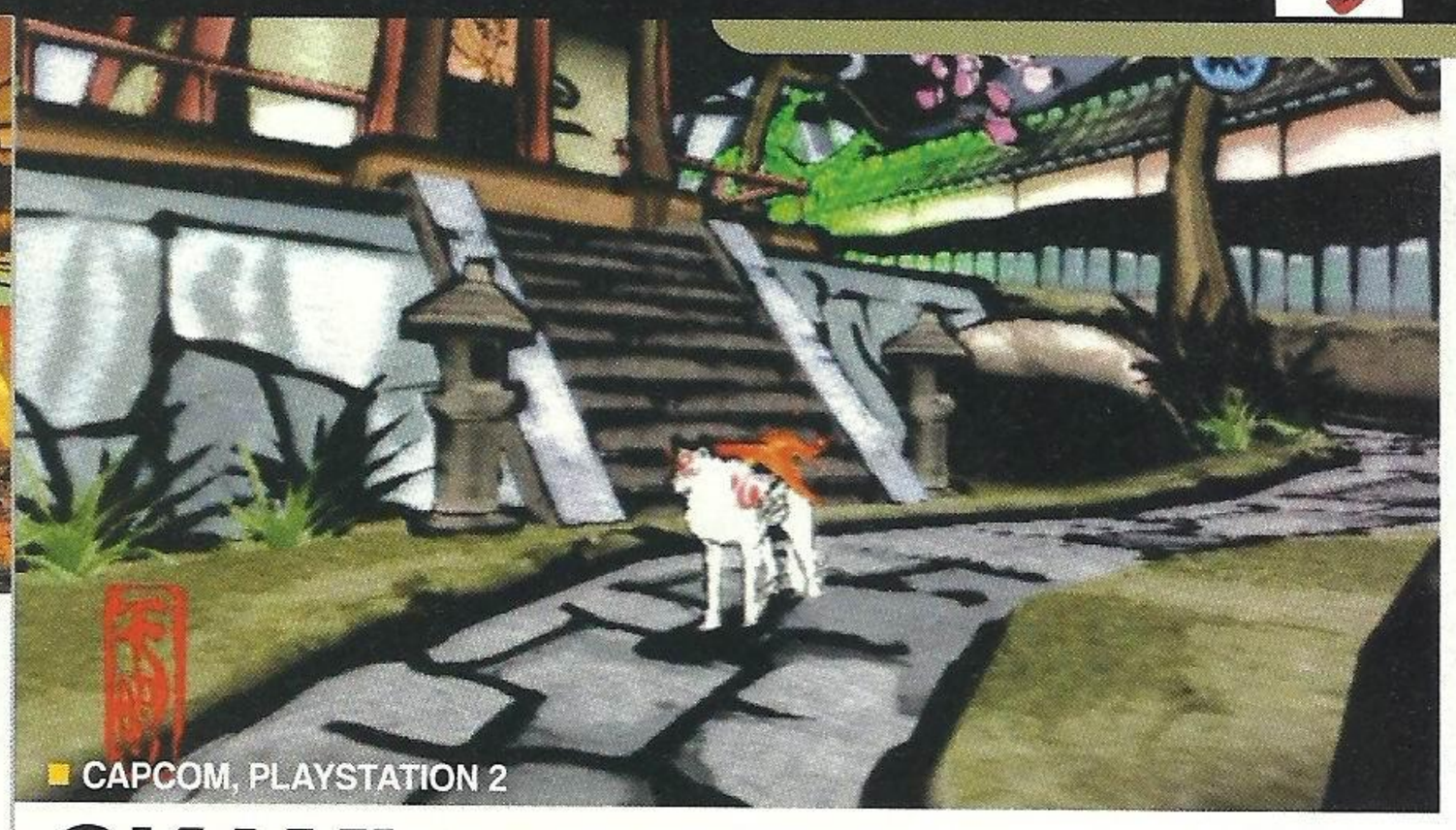
Już niebawem pojawi się gra na podstawie szalenie popularnego w Stanach anime IGPX. W grze ścigać się będziemy robotami, osiągającymi kosmiczne prędkości, na stukilometrowych trasach, ale więcej niż ścigania będzie na torze walki - mechy łapią się za chabety i klepią po pyskach nieustannie pędząc do przodu. Gra wygląda jak krzyżówka Wipeouta i ZOE.



Niesamowita oprawa graficzna robi olbrzymie wrażenie i z pewnością inspiruje, co pokazały efekty świata cieni w nowej Zeldzie "rok później".

JAPOŃSKA WERSJA GRY UKAZAŁA SIĘ JUŻ JAKIŚ CZAS TEMU – **CAPCOM TRZYMA DLA NAS OKAMI NA OKRES POWAKACYJNY.** GRRRR...

Wilk, magiczny pędzel i japońskie demony? Przeczuwamy gigantyczną sprzedaż w naszym pięknym kraju ;D



CAPCOM, PLAYSTATION 2

OKAMI

Okami jest jedną z nielicznych gier, których oprawa w ogóle się nie starzeje. Wygląda tak samo jak w zeszłym roku, co w tym wypadku oznacza, że jest po prostu prześliczna, a poprawiona animacja tylko potęguje uczucie przemierzania gigantycznego obrazu. Obrazu pięknego, cudownie kolorowego, przedstawiającego bardzo japońskie budynki i ich wnętrza, w których przychodzi skakać po platformach zawieszonych nad kolcami. Okami to jednak głównie otwarte przestrzenie, konieczność wspinaczki po olbrzymich liściach i przerośniętych grzybach, podczas gdy poniżej szaleje wiatr przedstawiony za pomocą przemykających przez ekran białych kresek.

Z każdym kolejnym demkiem jasne staje się, że gra jest kompilacją wszystkich najlepszych pomysłów znanych z tytułów przygodowych i zręcznościowych. W zaśnieżonych górach Amaterasu musi uważać na staczające się w jej kierunku ogromne kule śnieżne, a innym razem zmuszona jest do ucieczki przed niszczącym otoczenie trzęsieniem ziemi. Po drodze rozwiązuje dość proste zagadki – na przykład toczy w wyznaczone miejsce dużych rozmiarów kulę, dzięki czemu otworzy się tajemne przejście. Najczęściej jednak do rozwiązywania tego typu problemów należy użyć magicznego pędzla. Tarasujący przejście lód roztopi się, jeśli narysuje się linię łączącą go z wiszącą w pobliżu pochodnią. Między ogromnymi kwiatami wilk przemieści się malując wcześniej lianę. Wątpliwości wciąż budzi fakt, że nie zaprezentowano, do czego konkretnego dałoby się użyć pędzla. Niby fajnie jest dzięki niemu zmienić plujące sporymi kulami martwe drzewo w tętniącą życiem wiśnię, zabawne jest też rozcinanie przeciwników podczas walki, ale to wciąż trochę za mało.

Sytuację pogarsza wyznanie autorów jakoby system ten dołączono do gry dość późno, w zaawansowanej fazie produkcji gry. Od czasów poprzedniego dema pojawił się wskaźnik zużycia tuszu, automatycznie odnawiający się po kilku sekundach. Nie można zatem malować bez ograniczeń, co może okazać się stresujące w sytuacji, gdy jest się poganianym przez nieubłaganie umykający czas. Podobnie jak w zeszłym roku wprowadzono limit czasowy, ale piętnaście minut wystarczyło, by pokonać szaloną paczkę muzyków – dwóch flecistów i ryjącego w ziemi niczym kret grającego na bębnach grubasa. W miejscu ich zgonów wyrosły kwiaty i pojawiły się trzy dziki, a w innym miejscu dało się spotkać jeszcze małe niedźwiadki.

Magiczne moce pędzla przydają się także w czasie zabawnych scenek z udziałem wojownika Sasumo. Ten odpowiednik dragonballowego Herkulesa (a więc wiecznie przestraszony pozer) pokazuje czasem, jakim to niby jest twardzielem i gdy na przykład próbuje ściąć stup, trzeba to zrobić za niego. Czy w grze znajdzie się więcej takich atrakcji przekonamy się niestety najwcześniej po wakacjach. ■■

UBISOFT, PS2 / XBOX / GCN / XBOX 360 / Wii / PS3

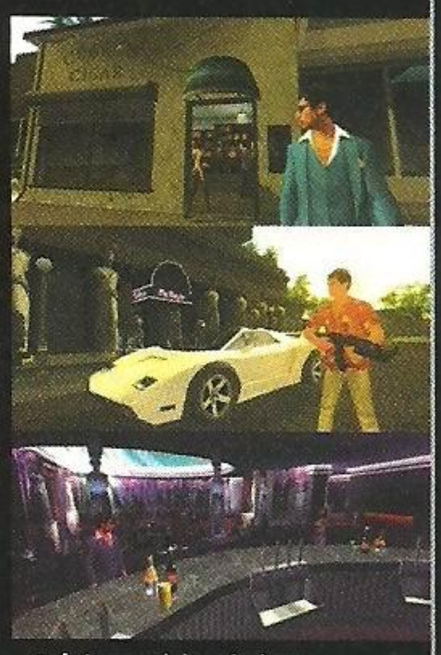
RAYMAN RAVING RABBIDS

Nowy Rayman zmierza teoretycznie na wszystkie platformy obecnej i przyszłej generacji, jednak na E3 prezentowano głównie filmy i trailery z wersji na nową konsolę Nintendo. Nie wiadomo więc na razie, czy gra ukaże się przykładowo na starym Xboksie, ale będziemy w tej sprawie trzymać rękę na pulsie. Nad grą pracuje sam Michel Ancel, co naprawdę dobrze jej wróży.

W świecie Raymana pojawiło się nie lada zagrożenie – maniakalne króliki od lat planowały przejęcie kontroli nad światem, a teraz ten dzień wreszcie nadszedł. Ruszają więc tłumnie, przewalając się przez krainę pieszo i za pomocą olbrzymich bojowych machin, siejąc pożogę i niosąc ogień oraz zniszczenie. Biedny byłby los jej mieszkańców, gdyby nie nasz dzielny, pozbawiony kończyn bohater. Tym razem z pomocą fioletowemu gostkowi przyjdą zwierzęta, które po pokonaniu i oswojeniu będzie mógł ujeżdżać. Każde z nich posiadać będzie inne umiejętności – olbrzymi pająk potrafi chodzić po ścianach i suficie, orzeł umożliwi szybkie przemieszczanie się w powietrzu, a rekin przyjdzie z pomocą podczas poziomów wodnych. Rayman będzie mógł także przebierać się w różne stroje, co da mu dostęp do nowych umiejętności i niedostępnych wcześniej miejsc. Gra zaoferuje dużo bardziej otwartą strukturę leveli, niż w poprzednich częściach, a w grze znajdzie się łącznie dziesięć plansz. Nasz bohater będzie także... tańczyć, a jego taniec działa na króliki hipnotyzująco.

Grafika prezentuje się nieźle, choć nie powala, ale ma ten sam niepowtarzalny styl, który charakteryzował choćby Beyond Good and Evil. Wszystkie screeny pochodzą prawdopodobnie z Wii. Ciekawi nas tylko, jak nowa konsolka Nintendo poradzi sobie z setkami przeciwników na ekranie i czy element ten znajdzie się w pełnej wersji gry. W oczy od razu rzuca się także znakomity design – powykręcane mordy opętanych futrzaków, machiny bojowe i fachowe poziomy – rewelacja. Wraz z nową częścią swoich przygód (i pod czujnym okiem swego ojca) Rayman ma spore szanse po raz kolejny znaleźć się na szczycie. ■■

Szacun dla Tony'ego za to, że kul się nie bał. A że głupi był, bo ćpał na potęgę, to inna sprawa.



Autorzy celują w fachowe odwzorowanie Florydy, tak zwanego "stanu emerytów", a w szczególności Miami.

VIVENDI, PS2 / XBOX / XBOX 360

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Na tegorocznym E3 Vivendi zapraszało wszystkich do wzorowanego na posiadłość Tony'ego Montany stanowiska, na którym prezentowane było piętnastominutowe, niegrywalne niestety, demo tego tytułu. Na szczęście mimo tego, że nie było ani specjalnie długie, ani interaktywne, widać było, że gra przeszła długą drogę od zeszłorocznej wystawy i można śmiało powiedzieć, że zmierza w dobrym kierunku. Demko zaczynało się w momencie, w którym kończył się film – wielką strzelaniną wewnątrz wspaniałej willi Tony'ego. W przeciwieństwie do filmu jednak, Tony nie zginął, a uszedł z życiem, stracił jednak bogactwa, władzę i pozycję. Właśnie odbudowa jego kokainowego imperium będzie stanowić główny motor napędowy gry. Podczas samej strzelaniny mogliśmy zobaczyć, jak w praktyce działa system oparty na „pasku jaj". Znajduje się on w dolnym, prawym rogu ekranu, a napełnia się wraz z wyjątkowo widowiskowymi egzekucjami, czy trafianiem w konkretne części ciała (np. głowę lub nogę). Także imponująca, pełna niebezpiecznych poślizgów jazda samochodem będzie go nabijać, podobnie jak obrażanie przeciwników za pomocą przycisku Taunt (znanego także pod wiele mówiącą nazwą „F**k you buton"). Gdy napełnimy pasek do końca, możemy odpalić tryb ślepej furii. Wówczas, zamiast obserwować akcję zza pleców Tony'ego, będziemy mogli spojrzeć przez chwilę na wydarzenia jego oczami, naszemu bohaterowi zregeneruje się energia, a w broni nie skończy się przez czas trwania wybuchu furii zapas amunicji. Warto jednak wiedzieć, że Tony krwawo rozprawi się tylko z wrogami, bo kodeks honorowy nie pozwoli mu zabijać niewinnych ludzi. Na szczęście będzie mógł sobie wynajmować kierowców, ochroniarzy i zabójców, którzy różnić się będą od niego miejscami, w które się dostaną, umiejętnościami i nie będą związani żadnym kodeksem.

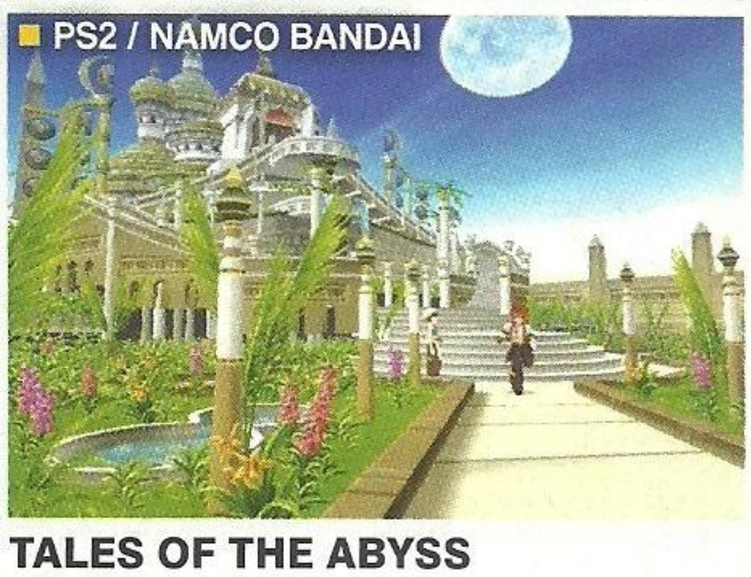
Demo zapoznało nas z przebiegiem przykładowej misji, dotyczącej zakupu jednej z licznych nieruchomości w Miami. Na ogół będziemy musieli wykonać zadanie zlecone przez właściciela, aby zgodził się on odsprzedać swoją własność, i tak też było tym razem. Po odzyskaniu pewnych taśm od typka wskazanego przez sklepikarza i wyłożeniu gotówki, Tony stał się właścicielem sklepu.

Trzeba przyznać, że gra prezentuje się przyzwoicie – zarówno budynki, jak i inne elementy otoczenia wyglądają lepiej niż w serii GTA, głównie dzięki nieco lepszym teksturom. Miami, które zwiedzimy w grze, nie będzie dokładnie odwzorowane względem rzeczywistości, ale skupi się bardziej na uchwyceniu klimatu filmowych miejscówek. Możecie być pewni, że jeśli zapamiętaliście z filmu jakąś lokację, to na pewno znajdzie się ona w grze i będziecie mogli do niej dotrzeć. Koniec demka przedstawiał mix różnych elementów, które znajdą się w grze – mogliśmy obejrzeć m. in. odpicowaną posiadłość naszego gangstera i strzelaniny na łodzi. O ile jeszcze rok temu nie byliśmy tak bardzo tego pewni, teraz możemy śmiało powiedzieć, że konsolowa wersja „Człowieka z blizną" zapowiada się naprawdę interesująco, a także, co nadzwyczaj ważne, dzięki wielu nowym mechanizmom i ciekawym dodatkom nie sprawia wrażenia jedynie kalki GTA. ■■

PS2 / NIPPON ICHI

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Wszyscy miłośnicy Disgaea: Hour of Darkness powinni zacierać ręce z radości, bowiem już w październiku do Europy trafi kontynuacja o podtytule Cursed Memories. Będziemy mieć oczywiście do czynienia z taktyczną grą RPG. System rozgrywki nie zmieni się znacząco i w dalszym ciągu będziemy walczyć z przeciwnikami w systemie turowym, korzystając z różnego rodzaju ataków fizycznych i magicznych. Głównym bohaterem gry będzie Adell, który postara się wklepać złemu Zenonowi. Podczas przygody spotkamy wiele postaci z pierwszej części. Powróci także znany z poprzedniej części senat, nowością natomiast będzie sąd oceniający nasze poczynania na polu walki. Twórcy zapowiadają dwukrotne wydłużenie czasu potrzebnego na skończenie gry, rozciągając go do ponad dwustu godzin! W dalszym ciągu towarzyszyć nam będą także wspaniała, ręcznie rysowana grafika i wszechobecny humor, z którego słynęła cześć pierwsza. ■■



PS2 / NAMCO BANDAI

TALES OF THE ABYSS

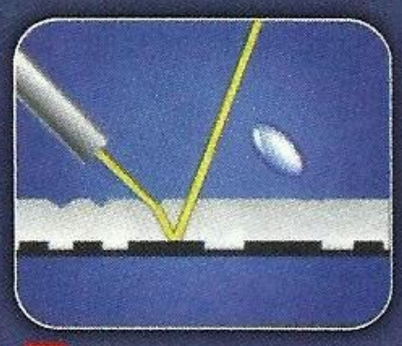
Najnowsza część popularnej serii RPG-ów od Namco pojawia się w dziesięciolecie serii. Poznacie w niej historię Luke'a fon Fabre, który, jak na klasycznego bohatera RPG przystało, ma zestaw dobrze wszystkim znanych przypadłości – został porwany, stracił pamięć, a w wyniku interakcji z jakąś niewiastą teleportowało go z domu w daleki świat. Aha, który oczywiście musiał będzie teraz przed czymś ratować. Co ciekawe, gdy Luke'a w walkach będzie wspierać drużyna wirtualnych przyjaciół, gracza może wspierać ekipa tych całkiem prawdziwych, dzięki trybowi multiplayer dla czterech osób, w którym inne postacie nie są sterowane przez konsolę, a pozostałych graczy. Postacie, które znajdą się w naszej drużynie, różnią się od siebie umiejętnościami. Luke jest specjalistą od naparzania, więc magię i ogólnie rozumiane wsparcie zostawia innym. Tych z Was, którzy lubią oryginalne patenty, ucieszy zapewne opcja gotowania posiłków. Smacznego. ■■

PS2 / ATLUS

PERSONA 3

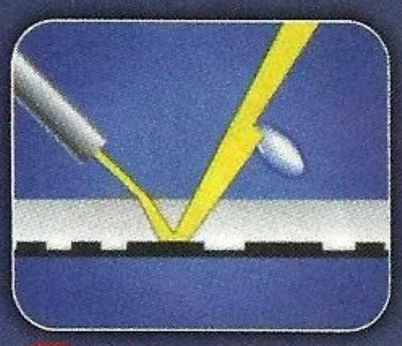
Pierwsza (na PlayStation 2) odsłona serii Persona zbliża się wielkimi krokami. Gra toczyć się będzie przez okrągły rok szkolny, a pokierujemy w niej krokami siedemnastoletniego ucznia, który właśnie przeniósł się do innej szkoły. W ciągu dnia gracz będzie wypełniał szkolne obowiązki (jeśli naturalnie nie brak mu swoich własnych, hehe), podczas gdy po wybiciu północy przyjdzie mu walczyć ze sługusami ciemności. Walka odbywa się turowo, a wykorzystujemy w niej specjalne karty, które umożliwiają nam przyzywanie tytułowych person, aby walczyły po naszej stronie. Można nawet przekabacić przeciwnika, aby się do nas dołączył! Gdy podbiegniemy do stwora na ekranie świata i mu przywalimy, walka pójdzie nam łatwiej. Naturalnie będziemy zdobywali coraz to nowe karty person, a także mogli je łączyć w celu stworzenia jeszcze mocniejszych sojuszników. Unikalny styl graficzny przywodzi na myśl ręcznie rysowaną grafikę. No problemo, sprawdzimy ją na pewno. ■■

Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy



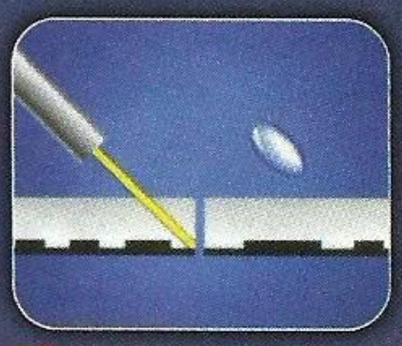
1 Rysy

Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.



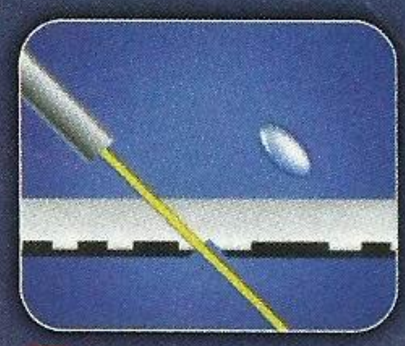
2 Zanieczyszczenia i odciski palców

Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.



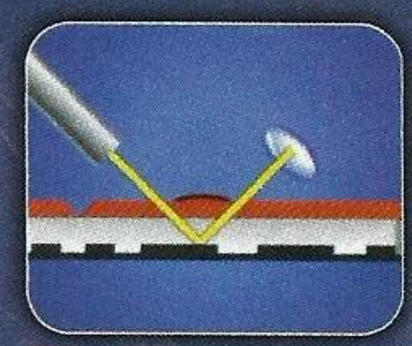
3 Pęknięcia

Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się. Tego typu uszkodzeń nie naprawiamy.



4 Rysy ze strony nadruku

Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najmniej chroniony. Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy. Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe. Tego typu uszkodzeń na płytach CD nie naprawiamy.



5 Naprawa dysku

Naprawa podrapanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys. Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.

Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt

OFERUJEMY dla wszystkich:

- wysyłkowe odnawianie płyt CD/CDR/DVD/DVD-R /mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać

Zapraszamy sklepy do współpracy

Koszt regeneracji płyty 12 zł od 5 płyt wysyłka GRATIS!

12 miesięcy gwarancji

Maszyny z komputerem lub bez

Materiały eksploatacyjne

Niespotykana jakość regeneracji

ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT

TDR
TOTAL DISC REPAIR

EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair

Gdzie wysyłać uszkodzone płyty ?

BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010

MIDWAY, PS2 / XBOX

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Ostatnia już odsłona smoczej sagi na maszynach obecnej generacji zapowiada się znakomicie. Do kupy zostaną zebrani wszyscy wojownicy, którzy kiedykolwiek przewinęli się przez tę serię – ponad 60 fajterów! Czy to Scorpion, Fujin czy Kintaro – nikogo nie zabraknie. Midway obiecuje, że postacie będą dobrze zbalansowane i nie będzie przykrych niespodzianek. Każdy wojownik będzie miał do dyspozycji dwa style walki – jeden wręcz i jeden z wykorzystaniem oręża. Pojawi się możliwość wyrzucenia przeciwnika w powietrze i poczęstowania go długim, podniebnym kompletem ciosów, gra ma także pozwalać na większą dowolność w klejeniu kombinacji. Powróci także znana z Deception możliwość pozbawienia przeciwnika żywota w zależności od planszy – da się np. wrzucić go pod pędzące metro.

Rozbudowany, wzorowany na Shaolin Monks, tryb Konquest, edytor postaci, w którym stworzymy naszego wymarzonego wojownika, możliwość wymyślenia własnego Fatality i tryb online – to wszystko powoduje, że Armageddon będzie prawdziwym molochem i dostarczy zapewne wiele rozrywki miłośnikom gier spod znaku smoka. Muszą oni jednak poczekać jeszcze do października. ■■

PHANTASY STAR TO SERIA Z **TRADYCJAMI SIĘGAJĄCYMI JESZCZE SEGI MEGADRIVE.** OSTATNIE EPIZODY, O PODTYTULE ONLINE, ZNACZNIE RÓŻNIŁY SIĘ OD SWOICH PROTOPLASTÓW **DUŻYM NACISKIEM POŁOŻONYM NA ROZGRYWKĘ SIECIOWĄ.**

Jeżeli to są shoty z PS2, to gra prezentuje się spoko. Jeżeli z X360 to, hmm... Sega musi się bardziej postarać.

SEGA, PS2 / X360

PHANTASY STAR UNIVERSE

Niestety, do tej pory odbywało się to kosztem trybu przeznaczonego dla samotnych graczy. Na szczęście Sega zapowiada, że w najnowszej odsłonie serii, zatytułowanej Universe, żaden tryb nie będzie „na doczepkę", tylko oba stanowić będą pełnoprawne części gry. Mamy nadzieję.

Phantasy Star Universe to oczywiście gra Action RPG. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, a gracze mogą używać przeróżnych rodzajów broni, zarówno palnej, jak i białej, mogą także wykorzystywać magię i specjalne umiejętności postaci, między którymi można przełączać się w locie. W nowej części zobaczymy kilka nowości, jak dual-wielding, czyli naparzanie z dwóch gnatów na raz, czy też możliwość przełączenia się w tryb FPP podczas celowania z broni palnej. Jeżeli nie planujecie podłączać się do sieci, tylko zamierzacie w samotności oddać się rozgrywce, wiedzcie, że tym razem pojawi się grupka bohaterów, której przygody i rozwój będziecie (jeśli wierzyć autorom) śledzić z wypiekami na twarzy. Sega po raz pierwszy wprowadzi czytane dialogi, zamiast samych napisów na ekranie, i trzeba przyznać, że to znakomite posunięcie. Sama fabuła natomiast opowiadana będzie za pomocą świetnie zrealizowanych scenek przerywnikowych, które spowodują, że z przyjemnością będziemy śledzić perypetie bohaterów. Jeśli więc zapamiętaliście Phantasy Star Online jako grę, w której ciężko było zżyć się z bohaterem, możecie być spokojni – zapowiada się, że tym razem będzie zupełnie inaczej, a co za tym idzie – ciekawiej. Autorzy obiecują, że ukończenie trybu dla jednego gracza zajmie nam około 35-40 godzin. Nie jest to mało, lecz po grze RPG można było spodziewać się więcej. Jeśli jednak okaże się, że fabuła, bohaterowie i klimat faktycznie stoją na przyzwoitym poziomie, to można będzie na to przymknąć oko.

Podczas przygody gracz zwiedzi kilka różniących się od siebie planet, zamieszkiwanych przez różne rasy. Oczywiście na każdej planecie spotkamy inne wyzwania, zmieni się także całkowicie asortyment przeciwników. Zapowiadają się także liczne pojedynki z bossami. Naszego podopiecznego z trybu dla jednego gracza nie przeniesiemy w świat rozgrywek sieciowych – od podstaw będziemy musieli stworzyć nową postać. Dzięki rozbudowanym możliwościom kreacji naszego panopka będziemy mogli wyróżnić się z tłumu. W sieci spotkamy się maksymalnie z piątką przyjaciół, aby wspólnie zmierzyć się z przeciwnościami losu, co także jest krokiem naprzód w stosunku do maksimum czterech graczy w Phantasy Star Online. Grafika prezentuje się przyzwoicie, jest bardzo kolorowo, a niektóre efekty robią wrażenie. Momentami kuleje animacja i synchronizacja ruchu warg z wygłaszanymi przez postacie kwestiami, ale mamy nadzieję, że uda się to poprawić do czasu październikowej premiery wersji na PS2. Posiadacze Xboxów 360 poczekają na grę nieznacznie dłużej. ■■

PS2 / SONY

LEMMINGS

Zmierzająca na PlayStation 2 konwersja Lemingów z PSP będzie zawierać znane z małej konsolki tryby i plansze, wzbogacona jednak zostanie o jedną, rewelacyjną rzecz: obsługę kamerki Sony. Dzięki temu będziemy mogli na dwudziestu specjalnie zaprojektowanych poziomach poprowadzić małe stworki dzięki własnym przeszczepom. Na początku EyeToy zrobi zdjęcie pustego pomieszczenia, a podczas gry, dzięki wykrywaniu krawędzi, będziemy mogli użyć ciała np. jako mostu nad przepaścią, po którym tępe zwierzaczki będą mogły przejść. Oprócz tego mapy stworzone w edytorze na PS2 będzie można przenieść na PSP i odwrotnie. ■■

PS2 / SONY

EYETOY: KINETIC COMBAT

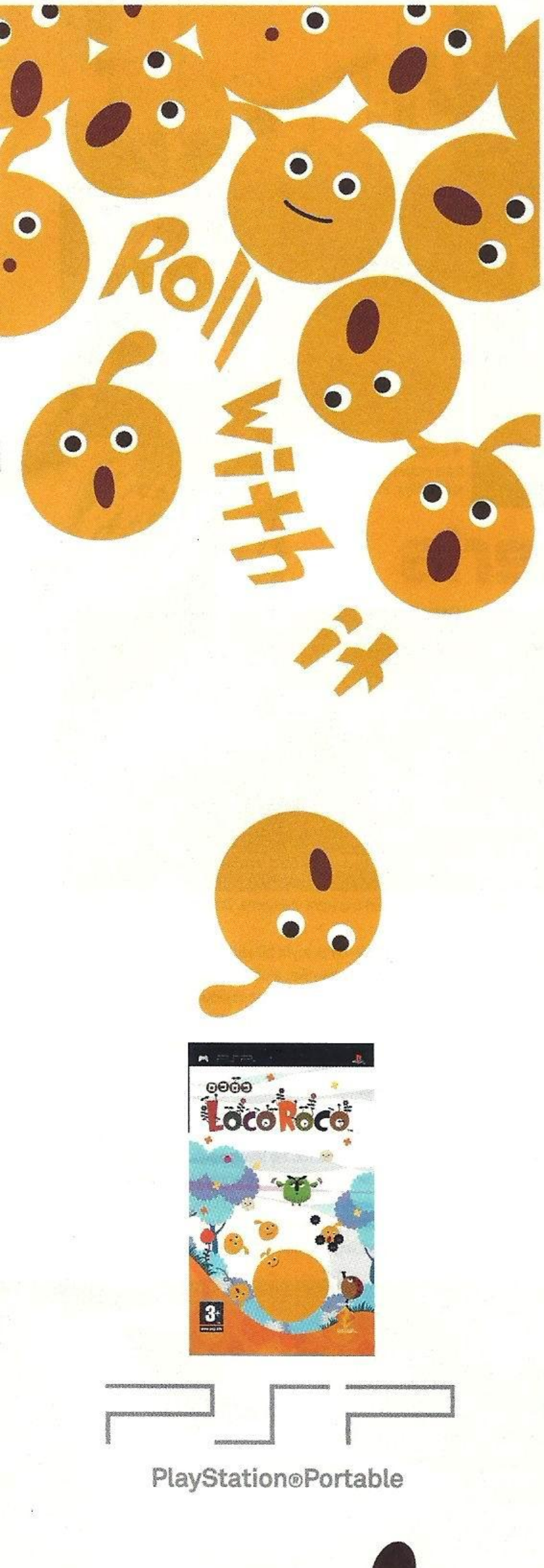
Tym razem wykorzystamy kamerkę Sony do trenowania sztuk walki. Na gracza czeka 25 godzin ćwiczeń (ułożonych w kompletny, szesnastotygodniowy program treningowy), podczas których będziemy kopać, bić, unikać ciosów i generalnie nabierać krzepy, żeby podwórkowym osiłkom pokazać, kto tu rządzi. W grze naszymi przeciwnikami będą cztery kreatury, m. in. smok i tygrys, przed których ciosami będziemy się bronić, jednocześnie spuszczając im łomot za pomocą prostych, sierpów, kopów z wyskoku i półobrotu itp. Gra zawierać będzie 12 mini-gierek, zaś przeznaczona jest tylko dla jednego gracza... Pewnie twórcy nie chcą, żebyśmy się bili przed EyeToyem, hehe. ■■

PS2 / SONY

EYETOY PLAY: SPORTS

Nowy zestaw gier na EyeToya będzie kręcił się wokół sportu. Zapowiadanych jest aż 101 szybkich i krótkich mini-gier związanych z takimi dyscyplinami, jak: łucznictwo, tenis, sumo, surfing, a także bardziej ekstremalnymi, jak rafting czy skoki spadochronowe. Nie tylko tematyka miała wpływ na tytuł gry – wiele z gier nastawionych będzie na rozgrywkę wieloosobową, wymagając kooperacji graczy z jednej drużyny w zmaganiach z drugim zespołem, zupełnie jak w prawdziwych zawodach sportowych. Autorzy obiecują także ciekawy i rozbudowany tryb dla samotników, dzięki któremu gra nie będzie leżeć na półce czekając na sesje multiplayerowe. ■■

LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



AT 2 E3 | PS2 XBOX GCN

1C GAMES, PLAYSTATION 2

SWASHBUCKLERS BLUE vs. GREY

Nad Swashbucklers: Blue vs Grey pracuje moskiewski team Akella, znany do tej pory głównie ze strategii i erpegów wydawanych na pecety. Ich nowa, zmierzająca na PlayStation 2 propozycja to, w telegraficznym skrócie, gra TPP z licznymi elementami RPG, w której przyjdzie nam pływać statkiem, toczyć bitwy morskie, pojedynkować się, skradać, przejmować kontrolę nad portami i innymi statkami oraz, a jakże, szukać skarbów. Brzmi znajomo? Dla każdego, kto miał okazję pograć w Sid Meier's Pirates! czy Pirates of the Caribbean, zapewne aż nadto. Akcja gry osadzona jest w czasie amerykańskiej wojny secesyjnej, a gracz pokieruje krokami niejakiego Abrahama Greya zwanego Słowikiem, kapitana pewnej krypy owładniętego obsesją znalezienia legendarnego skarbu Francisa Drake'a, najsławniejszego z korsarzy. Mimo iż wydaje się, że gra osadzona jest dość mocno w realiach historycznych, wiele wynalazków, z których będziemy korzystać, zwłaszcza w sferze militarnej, to czysta fantazja autorów. Nie zdziwcie się więc, gdy oprócz szabli, armat i rewolwerów, znajdziecie w grze takie cudeńka, jak prymitywne rakiety, czy nawet obrotowe karabiny.

Nasza piracko-awanturnicza kariera będzie rozwijała się na wodach Karaibów i Zatoki Meksykańskiej. W porównaniu do Piratów Sida Meiera, przygody Słowika będą grą poważniejszą, brutalniejszą, konkretną i nieco bardziej skomplikowaną. Nie zabraknie walki, zarówno pojedynków z użyciem broni białej, jak i dynamicznych strzelanin. Dość podobnie do konkurencyjnych gier prezentuje się walka morska. Mamy tu co prawda trochę więcej opcji i pokaźniejszy arsenał, ale schemat jest dokładnie taki sam – najpierw przy pomocy dział osłabiamy defensywę przeciwnika, później następuje abordaż, w trakcie którego wyrzynamy resztę załogi, a na samym końcu pojedynek z kapitanem wrogiego okrętu. Oczywiście gra da nam możliwość rozbudowy swojego statku. W porównaniu do wzmiankowanych już gier także elementów RPG będzie więcej. Naszego bohatera będziemy mogli rozwijać w dowolnym kierunku, jako łupieżcę, wojownika, handlarza – wedle życzenia. W trakcie gry pojawią się także nowe umiejętności. Zapowiada się ciekawy mix akcji, przygody i prostego RPG przyprawiony delikatnie szczyptą strategii. ■■

NEWSFLASH

KLASYCZNA KOLEKCJA 2

Capcom dostarczy niebawem na PlayStation Portable kolejną porcję odgrzewanych tytułów ze swojej przebogatej biblioteki znanych i lubianych gier. W pakiecie ponad piętnastu kultowych pozycji znajdą się m. in. takie szlagiery, jak Knights of the Round, King of Dragons, 1942, Commando, Ghosts 'n Goblins, 1943 oraz trzy różne wersje Street Fightera 2. Oczywiście nie należy spodziewać się żadnych poprawek w oprawie zawartych w zestawie gier, ale będzie można je uruchamiać zarówno w trybie 4:3 jak i szerokoekranowym, dzięki czemu, w zależności od gry, zawsze będziemy mogli wybrać najbardziej odpowiadającą nam opcję. Na pewno jedną z najciekawszych rzeczy okaże się game sharing, który pozwoli przenieść każdą grę na konsolę kolegi i umożliwi wspólną zabawę przez WiFi. Ciekawie zapowiada się także to, że konsola będzie zapisywać dokładne statystyki naszych poczynań – wyczytamy np. nie tylko liczbę zdobytych punktów, ale także bardziej egzotyczne statystyki, jak to, ile razy wcisnęliśmy dany przycisk.

CYNIZM OBLECZONY SIERŚCIĄ

Już niebawem będziemy mogli po raz kolejny sprawdzić, jak to jest być grubym, rudym kotem, dzięki nadciągającemu Garfield: Tale of 2 Kitties. Gra oczywiście bazowana jest na filmie, pod tym samym tytułem, który niebawem trafi do kin. Sierściucha w akcji sprawdzą posiadacze PlayStation 2 i NDS.

APE ESCAPE: MILLION MONKEYS

Popularna seria Sony doczeka się kontynuacji – jeszcze raz podstępne małpy wylegną na ulice w beznadziejnej próbie opanowania świata. Beznadziejnej, bo jak zwykle polegną w starciu z uzbrojonym w masę nowych gadżetów graczem. Nowością w stosunku do poprzednich części serii ma być również fakt, iż wszystkie miejscówki w grze faktycznie istnieją w Japonii. Małpy na ulicach Tokio? Okay...

IMPORT ZONE: JAPONIA

W co grają nasi bracia w Kraju Kwitnącej Wiśni?

■ Grafika wręcz zaszokowała mnie przywiązaniem do szczegółów. Piękna gra.

Valkyrie Profile Silmeria

Wielki powrót Walkirii na PS2!

Nie będę udawał, że przebiłem się przez pół gry – ilość japońskiego tekstu jest przytłaczająca, a fabuły ni w ząb nie idzie zrozumieć. Pobawiłem się jednak Walkirią na tyle, że mogę śmiało wydusić z siebie kilka słów zachwytu, przede wszystkim w kierunku grafików Square Enix. To, co wyprawiają w szóstym roku życia PS2 wprawia w osłupienie – zarówno FFXII, jak i Valkyrie Profile: Silmeria to przepiękne i jedne z najlepiej wyglądających gier na konsolę Sony. Miasta i wnętrza budynków, które zwiedza Silmeria, wyglądają po prostu rewelacyjnie. I nieważne, że są to w części statyczne tła – naprawdę oszałamiają bogactwem szczegółów, jakością oświetlenia i innymi efektami graficznymi. Wszelkie redenrowane na silniku gry przerywniki również prezentują się znakomicie i nie wiedzieć czemu, pod względem ujęć kamery, przypominają mi fenomenalne Vagrant Story.

Valkyrie Profile Silmeria to prequel wydanej na PS one Valkyrie Profile – akcja gry rozgrywa się 100 lat przed tamtymi wydarzeniami. Walkiria Silmeria w obliczu zagrożenia znajduje sobie ciałko nosiciela w postaci małoletniej księżniczki Alice. W momencie, gdy przejmujemy kontrolę nad Alicją, dziewczyny są już w komitywie od dekady, nie ma więc między nimi sporów czy waśni. Jest za to harmonia – niewinny wygląd Alice w połączeniu z siłą Walkirii to prawdziwie wybuchowa mieszanka.

Gra, podobnie ja pierwowzór, jest bardzo intrygującym miksem styli 2D i 3D. Już wyjaśniam – eksploracja świata

■ Walki są emocjonujące i prowadzone w niezwykle szybkim tempie, dzięki czemu gra jest efektowna. Zdaje się jednak, że dla każdej lokacji jest tylko jedna arena do potyczek.

gry odbywa się w 2D, a więc nie ma pełnej swobody ruchu – można, niczym w platformówkach, poruszać się w lewo bądź w prawo. Gdy bohaterka dojdzie na przykład do skrzyżowania, bądź zobaczy przed sobą drzwi, pojawiają się specjalne ikonki informujące o możliwości skorzystania z wejścia – wystarczy wcisnąć górę lub dół na krzyżaku. Ba, Silmeria ma więcej wspólnego z platformówką – nie obejdzie się bez skakania w dungeonach, na przykład po uprzednio zamrożonych monstrach, by następnie teleportować się przy użyciu magicznych kryształów w niedostępne wcześniej miejsca. Tak czy inaczej ten tryb działa zadziwiająco dobrze i mimo oczywistych ograniczeń absolutnie nie przeszkadza.

Walka również jest miksem 2D i 3D i podzielona została na dwa etapy – w pełnym 3D kluczymy podchodząc drużyną do przeciwnika, a potem wskakuje widok z boku i zaczyna się właściwy pojedynek. Choć po części turowy, dzięki dynamice i efektowności wygląda znakomicie. Postaciom przyporządkowane są przyciski na padzie i wciskanie ich w odpowiedniej kolejności odpala megafachowe combosy. Można dzielić drużynę, ba, można nawet zaprosić drugiego gracza i dać mu do łapy joypad, by wspierał nas w boju. Świetna sprawa.

Możecie spodziewać się levelowania, masy statystyk, broni, czarów i runów, epickiej fabuły i kilkudziesięciu godzin zabawy. Tym lepiej, że anglojęzyczna wersja ukaże się już we wrześniu – naturalnie zdamy większy raport z przebiegu tej przepięknej gry. ■ ■ **Gulash**

Nintendo DS Lite w Europie

Jeśli kolega śmiał się Wam w twarz z powodu wyglądu Waszego klockowatego NDSa, wymachując przy tym swoim PSP, możecie wreszcie zamknąć mu usta odmachując najnowszą propozycją Nintendo – DSem Lite.

Odchudzona wersja konsolki Big N ma design przez duże „D" i nie jest już brzydką zabaweczką, a stylowym gadżetem. Oczywiście dzięki przeprojektowaniu urządzenia nie tylko zmniejszono jego rozmiar i nadano mu ładniejszy wygląd, ale poprawiono kilka elementów, powodując, że teraz zabawa jest jeszcze przyjemniejsza i wygodniejsza.

Zacznijmy od obudowy. Jest węższa o około 2 centymetry, cała konsolka jest także bardziej płaska. Regularne, pozbawione przetłoczeń kształty, zaokrąglone krawędzie, delikatne, wytłoczone logo zamiast napisu Nintendo i błyszczące powierzchnie nadają jej eleganckiego charakteru i przywodzą na myśl produkty firmy Apple (Ninny chyba wreszcie zatrudniło młodego designera...). Zmiany nie ominęły także stylusa – jest o kilka milimetrów dłuższy i ma większą średnicę, dzięki czemu lepiej leży w dłoni. Chowamy go teraz z boku, a nie z góry, co jest rozwiązaniem wygodniejszym. Zmieniono układ przycisków, wymieniając je na bardziej zaokrąglone i milsze w dotyku. Przycisk power został przeniesiony na bok obudowy i wymieniony na, znany choćby z PSP, odskakujący suwak. Mikrofon umieszczono teraz centralnie między ekranami, co jest kolejnym plusem. Zmieniono także suwak do ustawiania głośności, szkoda jednak, że nie zdecydowano się wymienić go na dające większą precyzję pokrętło, bądź – jak to ma miejsce w produkcie konkurencji – przyciski. Czasem, szczególnie w dolnym zakresie głośności, mogą być problemy z precyzyjnym ustawieniem żądanego jej poziomu.

Największą zmianą są oczywiście nowe matryce. Są dużo jaśniejsze, kąt widzenia się także powiększył, dzięki czemu NDS w porównaniu z konsolą Sony nie ma się już czego wstydzić. Kolory są żywsze i gdy pobawicie się chwilę z DSem Lite, ciężko Wam będzie wrócić do starych, ciemnych ekraników. Ponadto regulacja jasności jest teraz czterostopniowa, więc w zależności od potrzeb możemy wybrać optymalne ustawienie podświetlenia. Szkoda, że dokonujemy tego w menu konsoli – umieszczenie osobnego przycisku na obudowie byłoby chyba lepszym pomysłem.

Nowy DS ma, w porównaniu ze swoim starszym rodzeństwem, tylko jedną wadę. Niestety, podobnie jak w przypadku PSP, wyraźnie widać na nim odciski palców i wszelkie zabrudzenia (wersja biała cierpi co prawda na tą przypadłość mniej, niż te z ciemnymi obudowami, ale zawsze). Ale chyba taka jest już po prostu cena, jaką przychodzi nam płacić za posiadanie ładnego gadżetu. Poza tym jednak, jest to produkt we wszystkim przewyższający swojego poprzednika. Jeśli macie starego NDS nie warto chyba, żebyście kupowali sobie za ciężką gotówkę nowego, chyba, że ożenicie starą konsolę młodszemu rodzeństwu, a na nową wydębicie od rodziców w ramach zadośćuczynienia za „utratę" Waszej konsolki. Jeśli jednak macie możliwość za niewielką dopłatą stać się posiadaczem Lite'a, np. dokonując wymiany, to zdecydowanie warto. Nowe matryce, bardziej ergonomiczny projekt obudowy i śliczny wygląd to świetne dodatki do tej innowacyjnej konsolki. ■ ■ **Blizzard Beast**

■ Nas najbardziej interesowało podświetlenie ekranów – NARESZCIE da się grać nawet w słoneczny dzień.

GBA SP
359,-

GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
419,-

NINTENDO DS
499,-

PSP VALUE P.
849,-

PSP GIGA P.
999,-

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
519,-

PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

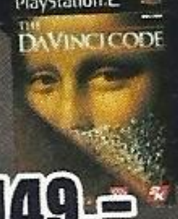
PS2 SLIM
+WRC RALLY E.
LUB
+BUZZ PL
599,-

XBOX 360
PREMIUM
1749,-

XBOX 360
PREMIUM
+GRA
1890,-

189,-

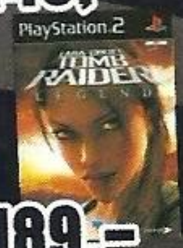
189,-



149,-

199,-

149,-



189,-

149,-

169,-

już wkrótce

229,-

239,-

229,-

249,-

tel.

tel.

tel.

DOSTAWA W 24h

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43 01-008 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

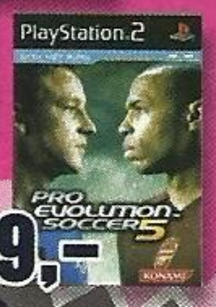
ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

extra cena

po 99,-

po 75,-



99,-

77,-

akcesoria do XBOX 360

tel.

PS2
STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360
QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO
MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX
THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3
DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT
SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP
NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005
F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS
NFS: MOST WANTED
ANOTHER CODE
SUPER MARIO DS
PAC-PIX
YOSHI TOUCH & GO
RIDGE RACER
BURNOUT LEGENDS
PROJECT RUB
POKEMON DASH
RAYMAN DS

INFO
DEVELOPER: SILVERBACK
WYDAWCA: MASTERTRONIC
TERMIN: JESIEŃ 2006

Made Man

PS2 | XBOX TRZYDZIEŚCI LAT HISTORII MAFII W JEDNEJ GRZE

Gra, której niegdyś pełny tytuł brzmiał Interview with a Made Man, była tworzona swego czasu w studiach Acclaim. Gdy firma popadła w kłopoty prowadzące do jej zniknięcia z rynku, ludzie pracujący nad tym tytułem założyli własne studio, które nazwali Silverback, i w spokoju kontynuowali pracę nad tą pozycją, przy okazji skracając nieco przydługi tytuł. Obecnie Made Man ma zostać wydane w Europie pod szyldem Mastertronic.

Jeszcze za czasów Acclaim pozycja ta zapowiadana była jako najbardziej realistyczne ujęcie tematu mafijnego w historii gier wideo. O odpowiednie odwzorowania atmosfery, zasad, przemocy i struktury organizacji dba Bill Bonnano, (podobno) były, wysoko postawiony członek rodziny mafijnej Bonnano (a może Banalno? No dobra...), natomiast pomaga mu, uznany za jeden z największych autorytetów do spraw Cosa Nostry, pisarz David Fisher. Z tej współpracy właśnie autorzy są najbardziej dumni, chwaląc się, że osiągnięte efekty w postaci klimatu, scen i akcji, przywodzą na myśl hollywoodzkie produkcje.

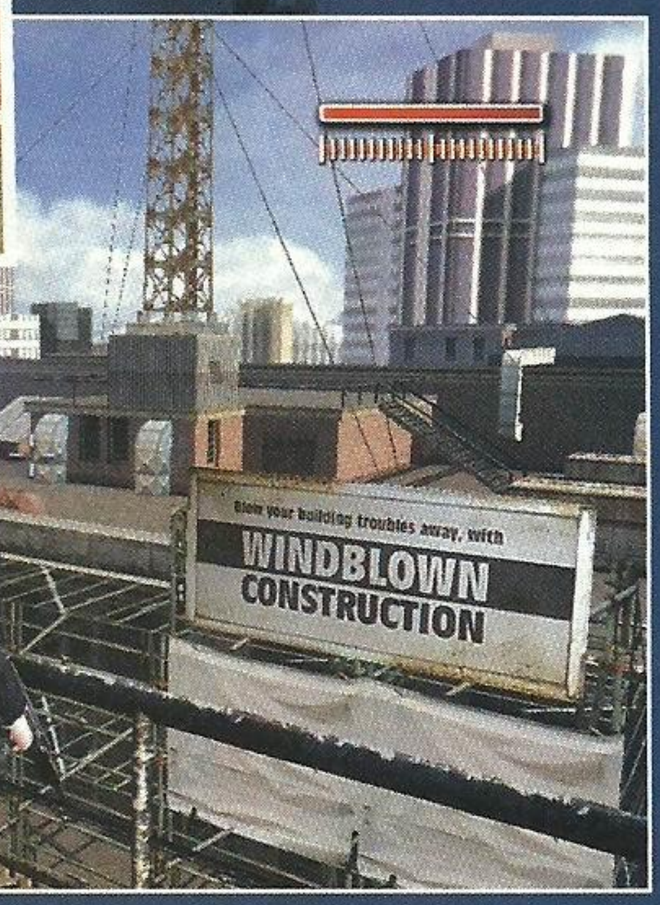
Fabułę poznamy na przestrzeni siedemnastu rozdziałów, a ich akcja toczyć się będzie przez trzy dekady. Głównym bohaterem jest Joey Verola, którego życie bardzo dobrze poznamy, począwszy od jego uczestnictwa w interwencji Amerykańskiej w Wietnamie, poprzez powrót do Nowego Jorku i wspinanie się po szczeblach mafijnej drabiny, a kończąc na staniu się tytułowym Made Manem – uznanym członkiem mafijnej rodziny.

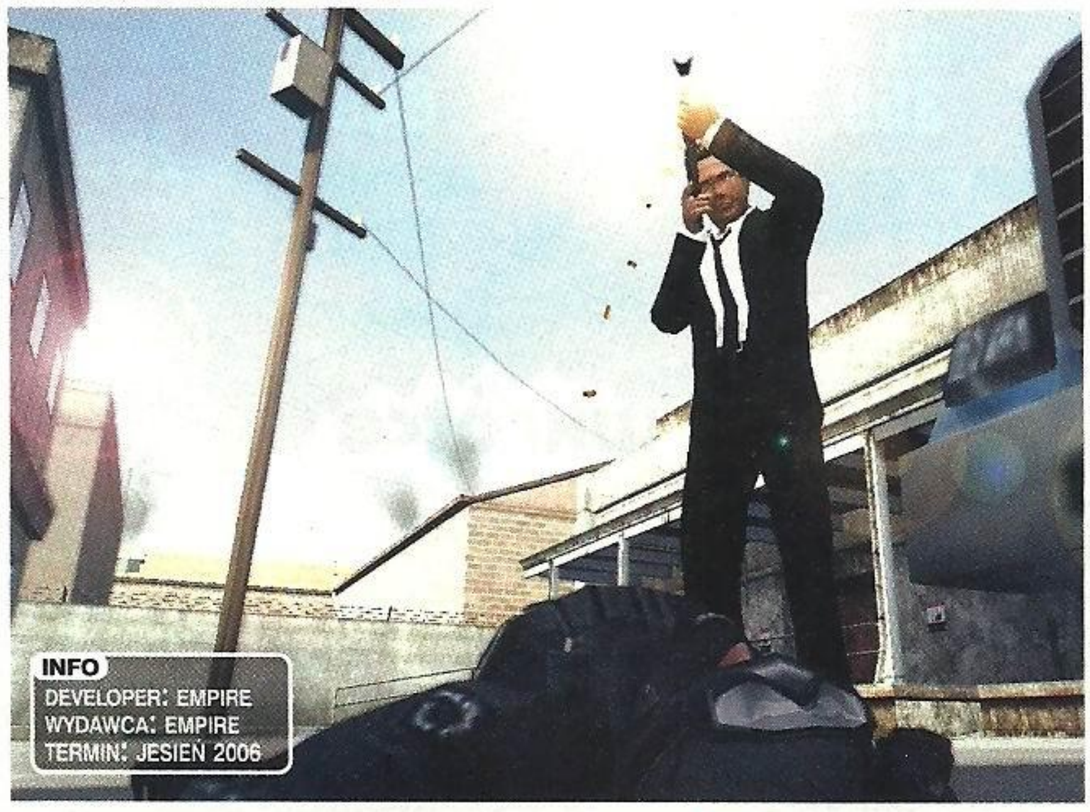
Bohater będzie dysponował arsenałem ponad 25 broni – będą karabiny, pistolety i shotguny, a także różnego rodzaju broń miotana, jak koktajle mołotowa i domowej roboty bomby. Oprócz walki na dystans, będzie także możliwość walki wręcz, przy użyciu pięści, ale także różnych przedmiotów, w stylu nogi od krzesła, pałek i noży.

Dość ciekawie zapowiada się opcja rzucenia się w kierunku najbliższej zasłony – po wciśnięciu przycisku Joey da szczupaka w stronę skrzynek, ścian i innych rzeczy, za którymi schowa się przed ogniem nieprzyjaciela. Będzie mógł zza nich prowadzić ostrzał, wychylając się wtedy, gdy pojawi się szansa bezpiecznego nafaszerowania adwersarzy ołowiem.

Autorzy są bardzo dumni z modelu fizycznego zastosowanego w swoim dziele. Dzięki niemu otoczenie nie pozostanie niewzruszone na działania gracza, tylko będzie mocno interaktywne. Nie będzie na przykład problemem w przypadku braku miejsca do ukrycia się, zrobienie sobie takowego, dzięki zniszczeniu jakichś elementów otoczenia. Zaimplementowano także efekt „szmacianej lalki", dzięki czemu postacie i przedmioty będą realistycznie reagować na nacisk.

Dynamiczną, iście filmową akcję podkreślać ma pojawiające się na ekranie okienko, prezentujące wydarzenia rozgrywające się w innej części poziomu (takie Picture-In-Picture). Tło dla akcji na ekranie stanowić ma licencjonowany soundtrack, a usłyszymy przeróżne kawałki z lat 60., 70. i 80. Pewni siebie autorzy zapowiadają, że Made Man to tylko pierwsza część trylogii, rzucając przy okazji tekstem, że ich gra będzie tym dla elektronicznej rozrywki, czym *Ojciec Chrzestny* był dla kinematografii. Cóż, to się jeszcze okaże, przyznać jednak trzeba, że gra zapowiada się ciekawie. Butne zapowiedzi zweryfikujemy już we wrześniu. ■■





INFO
DEVELOPER: EMPIRE
WYDAWCA: EMPIRE
TERMIN: JESIEŃ 2006

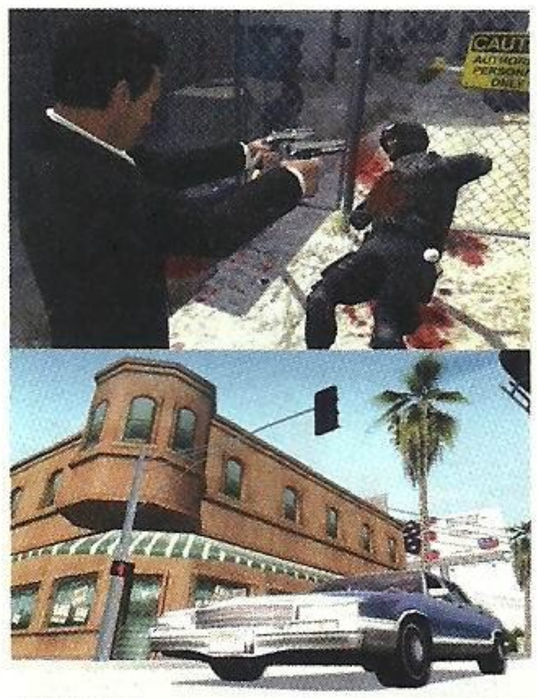
Reservoir Dogs

PS2 | XBOX DZIWNYM NIE JEST, ŻE QUENTINA FILMY KĄSASZ

Czego by nie mówić, *Reservoir Dogs*, czyli *Wściekłe Psy* Quentina Tarantino, to film iście kultowy. Porywanie się na taką licencję, to zwyczajne proszenie się o cięgi od fanów. SCi jednak się tym nie przejmuje i śmiało tworzy swoją grę, zarzekając się przy tym, że doskonale fanów rozumie, i chce oddać należyty hołd znakomitemu filmowi, a nie tylko stworzyć następnego nabijacza kabzy, wykorzystującego gorącą licencję. Definitywny werdykt, czy tak faktycznie jest, będzie można zapewne wydać dopiero po sprawdzeniu finalnego produktu, tymczasem na E3 można było obadać jedynie krótkie demo.

Zapewne wielu z Was zastanawia się, jak można zrobić grę na podstawie filmu, w którym przez dwie godziny akcji jest jak na lekarstwo, a film składa się od głównie z dialogów? Jasnym jest, że na podstawie samego filmowego scenariusza, bez rozbudowywania go, nie da się. Dlatego też Reservoir Dogs nie będzie scena w scenę ukazywać wydarzeń znanych nam z filmu, a skupi się właśnie na tych, które w filmie pokazane nie zostały. Co przydarzyło się Panu Niebieskiemu w sklepie z diamentami? Jak bohaterom udało się uciec policji po napadzie? Jak Pan Blond dotarł do magazynu? Czy Pan Różowy ukrył diamenty i czy przeżył?

Odpowiedzi na powyższe pytania dostarczy dziesięć misji strzelankowych, z kamerą umieszczoną za plecami bohatera, oraz sześć poziomów, w których poruszać się będziemy samochodem. Nasz bohater będzie mógł łapać ludzi i brać ich jako zakładników – każdą napotkaną osobę będziemy mogli wykorzystać jako żywą tarczę. Niektórzy zakładnicy wykonają dla nas specjalne akcje. Właściciel sklepu z diamentami, na przykład, otworzy zamknięte



drzwi. Autorzy chwalą się, że całą grę będzie można przejść bez oddania ani jednego strzału i zabijania kogokolwiek, choć jakoś ciężko nam w to uwierzyć, szczególnie patrząc na screeny. Specjalny system będzie oceniał nasze dokonania na tym polu, wystawiając po każdym poziomie ocenę naszej profesjonalności (na jednym biegunie) lub psychopatyczności (na drugim). Etapy jeżdżone na tym tle wypadają nieco bardziej blado – sprowadzają się głównie do szybkiej ucieczki i omijania przeszkód.

Scenki filmowe, opowiadające znane z filmu wydarzenia, zostały stworzone z dbałością o szczegóły – ujęcia kamery i linie dialogowe mają jak najdokładniej bazować na filmowych odpowiednikach. Niestety, jedynym znanym z filmu aktorem, którego twarz zobaczymy, a głos usłyszymy w grze, jest Michael Madsen, czyli Pan Blond. Reszta będzie niestety tylko „podobna" do swoich protoplastów. Cieszy za to fakt, że cały filmowy soundtrack znajdzie się w grze – zapewne docenią to fani filmu. ■■

■ Wydawcą gry w Europie będzie Sony, ale dokładny termin premiery jest nieznany. Stawiamy albo na wczesną jesień, albo już na początek 2007 roku – w okolicach premiery PS3 niewiele będzie się działo w temacie PS2.

Rogue Galaxy

PS2 TWÓRCY DRAGON QUEST VIII NIE PRZESTAJĄ ZASKAKIWAĆ!

Chłopaki z Level 5 wyrastają na mistrzów i niemal monopolistów wśród producentów jRPG. Ale nie takich spryciarzy, jak Nippon Ichi, którzy napisali jedną dobrą Disgaeę i od tamtej pory tworzą dziesiątki klonów, a prawdziwego, fachowego rzemieślnika, którego Dark Cloud 2 i Dragon Quest VIII to absolutna, światowa czołówka gier fabularnych. Bez dwóch zdań Rogue Galaxy będzie największym i najbardziej zaawansowanym technicznie tytułem RPG, jaki kiedykolwiek zawitał na PlayStation 2. Czy najlepszym? Cóż, trzypoziomowe demo gry (nareszcie w całości po angielsku!), które przyjechało do nas prosto z E3, to niewiele, by przekonać się o całości przygody. Za mało, by zgłębić fabułę, poznać bohaterów, zwiedzić świat (co ja gadam – UNIWERSUM!) Widać jednak olbrzymi potencjał tej zabawki i idziemy o zakład, że jej grywalność będzie nie mniejsza, niż DQ: Journey of the Cursed King. Jeśli nie większa.

Akcja trzech wspomnianych poziomów dema toczyła się na przemian w małej osadzie na środku dżungli oraz w rozświetlonym neonami mieście. Warto odnotować, że po świecie gry nie biegamy już jednym bohaterem reprezentującym całą drużynę. Nie. Jeśli nasze szeregi zasila trójka postaci, to jedna z nich zawsze biegnie na przedzie (i to właśnie nią steruje gracz), a pozostała dwójka dotrzymuje jej kroku.

Skupmy się jednak na dwóch zaprezentowanych poziomach. Nieważne, czy akcja gry przenosiła się do miasta, czy do osady – bohaterowie mieli za zadanie przebiec kilka metrów, rozejrzeć się trochę po okolicy, zagadać z kilkoma przypadkowymi mieszkańcami, a następnie stanąć do walki z miejscowymi potworami lub najemnikami. W odróżnieniu od DQVIII, Rogue Galaxy powraca do znanego schemat walk losowych, co nie wszystkim może się spodobać.

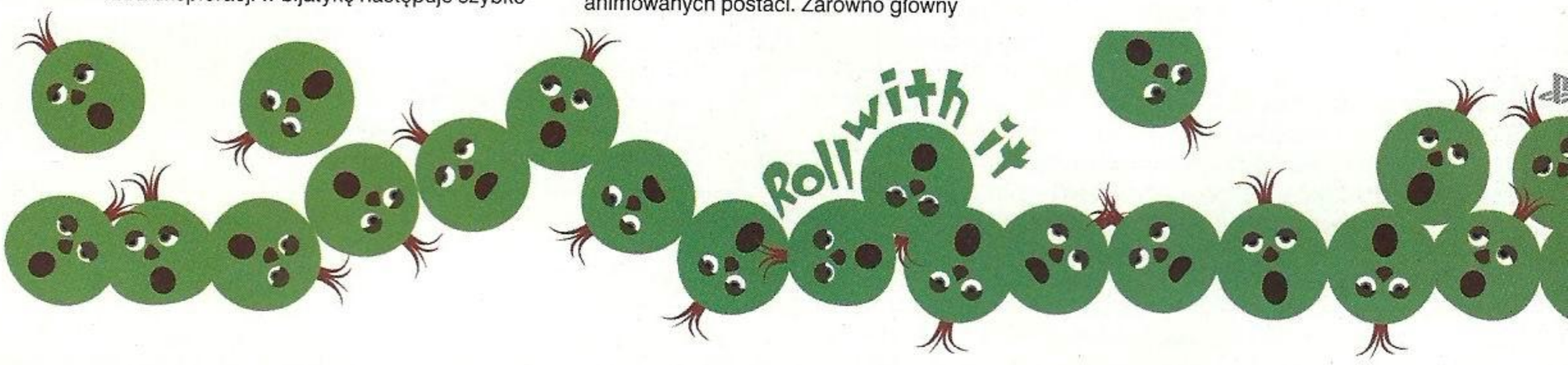
Kiedy przychodzi czas na bitwę, akcja gry zatrzymuje się, a naszych bohaterów po prostu doganiają bestie. I ponownie – żadnego dogrywania, ani rozmazywania ekranu – przechodzenie z eksploracji w bijatykę następuje szybko i bez żadnych zbędnych opóźnień. Sama walka natomiast bardziej spodoba się miłośnikom azjatyckich slasherów, niż urodzonym strategom. Po pierwsze, bitwa toczy się w czasie rzeczywistym, bez podziałów na tury. Po drugie, nie wskazujemy postaci kursorem – przez cały czas biegamy bohaterem tak, jak czyniliśmy to podczas eksploracji. Po trzecie zaś, wszystkie ciosy i magiczne ataki wyprowadzamy poprzez naciskanie przyporządkowanym im przycisków. Wystarczy klepać w kwadrat, aby wyprowadzić długie combo mieczem; trójkąt, aby otworzyć menu z magią; L1, by skorzystać z pomocy przyjaciela, R1, aby zalokować się na najbliższym wrogu i tak dalej. Gdyby nie ekrany wypełnione statystykami i uczenie się nowych umiejętności bojowych, Rogue Galaxy nie byłby niczym innym, jak japońskim hack'n'slashem.

■ Miejscówki może nie szokują szczegółowością wykonania, ale najważniejsze, że są w pełni streamowane.

BĄDŹ WIELKA

Jeśli idzie o oprawę graficzną, Level 5 w dalszym ciągu kurczowo trzyma się cel-shade'ingu i dużych, komiksowych, bajkowo animowanych postaci. Zarówno główny bohater Jester, jak i dwójka jego pomagierów – piratów, wyglądają znacznie lepiej, niż modele użyte w Dragon Quest VIII. Znajdziecie na nich więcej animowanych elementów, dokładniej wykonane włosy, twarze, kończyny – wszystko. Znacznie słabiej wypada udźwiękowienie Rogue Galaxy, ale to już kwestia gustu. Po prostu nie przemawiają do nas motywy zagrane na egipskich fletach, ani futurystyczne, ledwo słyszalne techno na przedmieściach miast. Wygląda jednak na to, że muzyka zmieniać się będzie w zależności od miejsca, więc istnieje spora szansa na to, że każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Pytacie o fabułę? Powiedzmy w skrócie, że Jesterowi marzą się wielkie przygody. W pewnym momencie sympatyczny blondasek zostaje piratem, a jego kariera idzie w zupełnie innym kierunku, niż ten, który sobie wymarzył. Jak potoczą się losy jego, oraz towarzyszącej mu drużyny, gdy znajdą się w środku wielkiego konfliktu – przekonacie się już sami. Czekamy na Rogue Galaxy z wywieszonymi językami, bo zabawka może być znacznie lepsza od ostatniego Dragon Questa. Fakt, RG nie jest już tak ciepłe, miłe w odbiorze i bajkowe, ale proponuje większą (przynajmniej tak to obecnie wygląda) przygodę oraz masę niespotykanych dotąd patentów. ■■



I BEZ NAPISU „LOADING" PROSZĘ!

Jednym z mocnych atutów Rogue Galaxy ma być wielki i otwarty świat pozbawiony jakiegokolwiek doczytywania. Przyznajemy, że ujrzenie tych przechwałek w praktyce, to jedna z najciekawszych rzeczy, jakie spotkały nas ostatnio na PlayStation 2. Wyobraźcie sobie gigantyczny obszar, po którym biegacie bez najmniejszego doczytywania kolejnych lokacji. Wchodzicie do budynków, zagadujecie ludzi, toczycie walki, podróżujecie dowolnym środkiem transportu, a wszystko to w jednym „ciągu", bez napisu „Loading". A więc wszystko jasne – gra w całości ładuje się do pamięci konsoli, a kolejne dane streamowane są do niej w locie. Co ważne, wielkie obszary gry nie cierpią (w myśl zasady „coś za coś") z powodu słabej grafiki, czy braku zaludnienia. A skądże. Ludzie zamieszkują w Rogue Galaxy dosłownie każdy kawałek terenu i zawsze bardzo chętnie z naszymi postaciami podyskutują. Animacja nie wyciska co prawda sześćdziesięciu klatek na sekundę, ale spójrzcie na to inaczej. Rogue Galaxy jest znacznie ładniejszy niż Dragon Quest VIII, niemal całkowicie wyrzucono z niego tradycyjne dogrywanie danych, a mimo to akcja wyciska tyle klatek, co ostatnia smocza historia.

PlayStation®Portable

INFO
DEVELOPER: EA BLACK BOX
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LISTOPAD
PLATFORMA: PS2, XBOX, GCN, XBOX 360, WII, PS3, PSP, NDS

NEED FOR SPEED CARBON

Kanion Carbon, Kolorado, godzina 02:20 czasu Los Angeles

Pierwsza i najważniejsza informacja jest taka, że nie czekamy już dłużej na Need For Speed Most Wanted 2. Jeszcze nie teraz. Wiadomość ta z pewnością zasmuci fanów ostatniego NFSa, choć jednocześnie ucieszy tych z Was, którym nie w smak było jeżdżenie po mieście i szukanie zaczepek z policją. NFS Carbon będzie nie tylko kilkukrotnie potężniejsze i bardziej rozbudowane niż ostatnia odsłona gry, ale z liczbą ponad pięćdziesięciu licencjonowanych samochodów automatycznie stanie się największą częścią serii. To właśnie przez gry takiego kalibru jak NFS, Electronic Arts stało się ofiarą własnego sukcesu. Największy na rynku wydawca regularnie dostarcza mnóstwo dobrych gier, które dawno już przerodziły się w serie (NFS, FIFA, Fight Night) oraz mini serie (The Sims, The Urbz, FIFA Street, itp.). Ludzie przyzwyczaili się, aby co roku, mniej więcej o tej samej porze wracać do fabryki EA po więcej i więcej gier oznaczonych tym samym tytułem. W środowisku developerów dawno też pojawiła się opinia, że maszynowa produkcja sequeli EA nie może trwać wiecznie, a niekończący się łańcuszek powtórek musi się kiedyś zakończyć. Kiedy? Na pewno nie teraz.

WALCZ O MIASTO

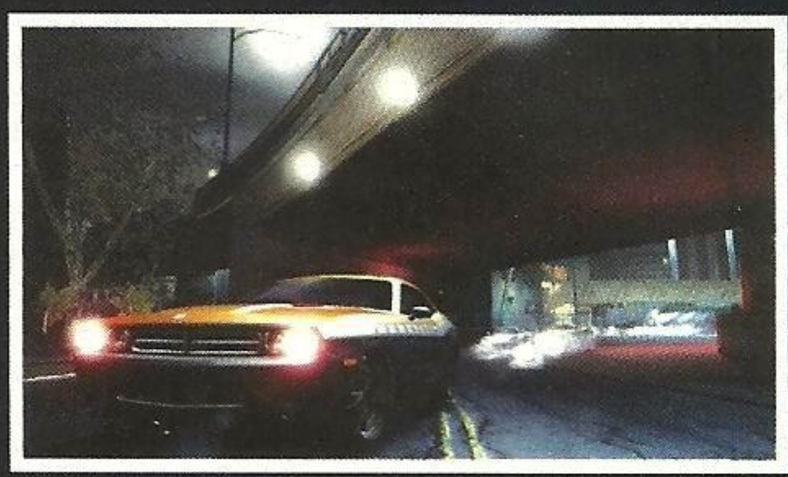
W NFS Carbon do zabawy po raz kolejny wraca idea otwartego miasta i swobodnej szwendaczki. Free-roaming, który widzieliście przy okazji Underground 2 i Most Wanted to zbyt fajny pomysł, aby tak z dnia na dzień go porzucić. O ile jednak w poprzednich częściach gry jeżdżenie po mieście było raczej zabijaniem wolnego czasu, niż rzeczywistym wyzwaniem, tak tym razem EA Black Box zamierza ten temat mocno rozwinąć. Gracz i jego drużyna walczyć będą o własne rejony w mieście i właśnie to będzie nowym, głównym zadaniem w grze. Im więcej zajętego terytorium, tym większy postęp. Aby zająć nowy lub kolejny obszar miasta zmuszeni będziemy do wygrania kilku(nastu) wyścigów na jego terenie, a następnie pokonania bossa, który ma się za lokalnego właściciela. Czyli dokładnie tak, jak to do tej pory w NFSach było. Niektóre części miasta będą z naszej perspektywy bardziej użyteczne, a inne mniej. Dopiero po przejęciu danego rewiru otworzą się przed Wami sklepy, warsztaty i inne rzeczy, które wybudowano na jego obszarze. Najbardziej cenne rejony miasta będą najtrudniejsze do zdobycia, jednak warto się postarać, bo tylko w ten sposób otrzymacie dostęp do najlepszych sklepów i warsztatów. Dodatkowo, w co bardziej ekskluzywnych częściach miasta spotkacie naprawdę interesujących pomocników, którzy (być może) zasilą Wasz samochodowy klan. Warto pamiętać, że zaprzyjaźnieni kierowcy będą mieli w wybranych sklepach z częściami zniżki. Czasem po prostu wypada się do nich uśmiechnąć.

W KUPIE SIŁA

Tym razem do gry wkraczają kluby samochodowe. Wiecie, czym w ogóle zajmują się takie kluby? To przeważnie kilku facetów jeżdżących wspólnie po mieście, non stop wymieniających w swoich samochodach części i dłubiących sobie wzajemnie pod maskami. Jeżeli wiecie, co mamy na myśli...

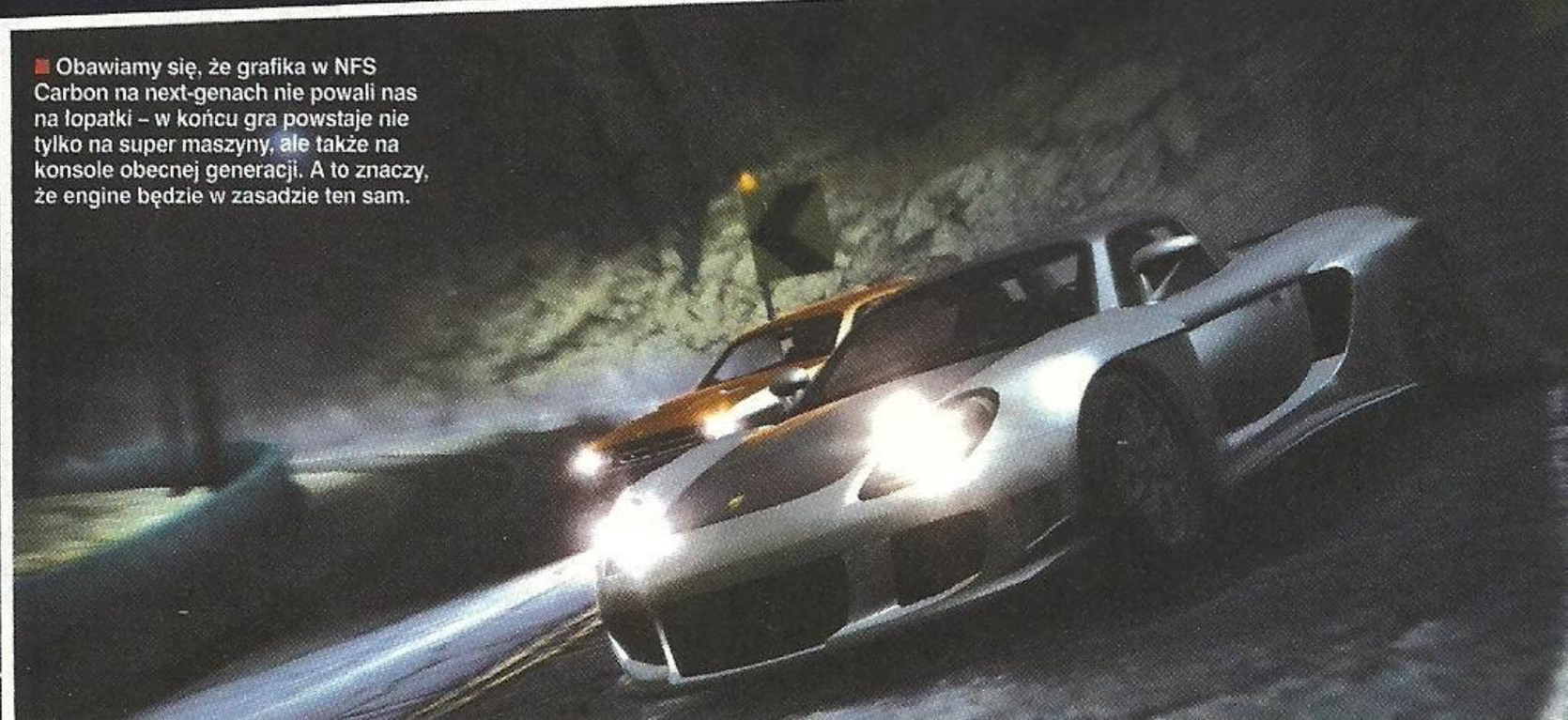
NFS Carbon to pierwszy wyścig, w którym nie będziemy skazani już tylko i wyłącznie sami na siebie. Obok naszego kierowcy na trasie pojawią się również pomocnicy, którzy wezmą na siebie przepychanki z przeciwnikami, niebezpieczne kolizje oraz przyciąganie uwagi policji. Wesprą nas zarówno na trasie, jak i podczas włóczenia się po mieście, a także w garażu przy dozbrajaniu auta. Kwalifikacje i umiejętności naszych przyjaciół opisane zostaną statystykami i choć z początku nie będą one zbyt wysokie, to regularnie zapraszając ich do współpracy sprawimy, że parametry podskoczą im o kilka oczek.

Wynik wyścigu w dalszym ciągu zależał będzie jednak w głównej mierze od naszych umiejętności, a wszystkie błędy jak zawsze postara się naprawić dopalacz (Nitro Boost). Zanim jednak wytoczycie się furą na asfalt, Waszym zadaniem będzie wybór jednego lub kilku (to zależy od ilości przydzielonych slotów) pomocników. W zależności od wyboru, turniej potoczy się na nieco odmiennych zasadach. Blocker to agresywny ziomek, który najlepiej przy-

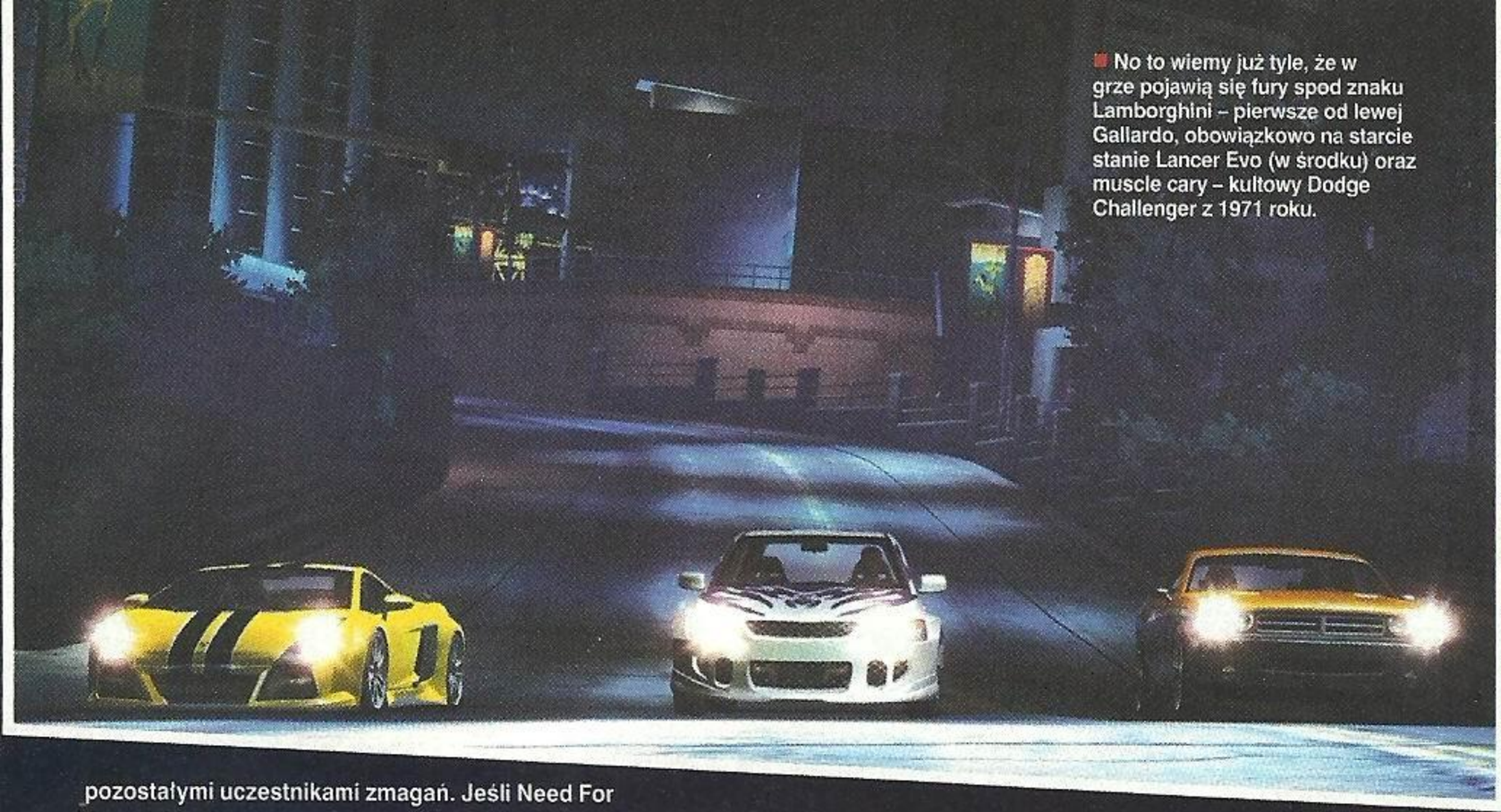


„Jeśli zasugerujesz się tym, czego ludzie spodziewają się po nowej części gry, nigdy nie osiągniesz sukcesu. Ważne jest, aby iść w kierunku, którego gracze zupełnie się nie spodziewają i nie są w stanie przewidzieć."
– LARRY LAPIERRE, PRODUCENT

daje się na ciasnej trasie wypełnionej szerokimi przeciwnikami. „Blokers" przepycha się bez najmniejszych skrupułów – pokażcie mu tylko furę, którą ma zepchnąć na ścianę lub do rowu, a zrobi to bez mrugnięcia okiem. Pathfinder to z kolei kumpel, który najrozsądniej przeprowadzi Was przez trasę wyścigu – pokaże nawet miejsca, gdzie znajdują się liczne i przydatne skróty. No i na koniec Drafter. Ten kierowca prowadzi nas przez wyścig z precyzją przecinaka. Wystarczy po prostu za nim jechać, aby łatwo prześlizgnąć się między



Obawiamy się, że grafika w NFS Carbon na next-genach nie powali nas na łopatki – w końcu gra powstaje nie tylko na super maszyny, ale także na konsole obecnej generacji. A to znaczy, że engine będzie w zasadzie ten sam.



No to wiemy już tyle, że w grze pojawią się fury spod znaku Lamborghini – pierwsze od lewej Gallardo, obowiązkowo na starcie stanie Lancer Evo (w środku) oraz muscle cary – kultowy Dodge Challenger z 1971 roku.

pozostałymi uczestnikami zmagań. Jeśli Need For Speed Carbon ukaże się w wersji polskiej, zastanawia nas, jak EA przetłumaczy nazwy pomocników. Drafter? Blocker? Pathfinder? Oprócz samego wyścigu przyjaciele okażą się bardzo pomocni także podczas zwiedzania miasta. Mechanicy na przykład pomogą efektywnie tuningować pojazd, przyspawać kilka elementów i zmienić kolor fury. Ci z Was, którzy pamiętają wielogodzinne ucieczki przed policją w Most Wanted (zwłaszcza te zakończone fiaskiem) prawdopodobnie polubią się także z pomocnikiem o nazwie Fixer. Koleś przez cały czas dba o to, by zapewnić naszemu człowiekowi bezpieczną drogę ucieczki przed policją i wymigać się od mandatu. Doboru współtowarzysza dokonuje się przed wyścigiem, to już wiecie, a ponieważ na każdego z nich przeznaczoną mamy odpowiednią ilość slotów, możemy skomponować dowolną drużynę (ot, choćby złożoną z samych mechaników) i samodzielnie zdecydować z czyich usług pragniemy korzystać. Osadzenie w zespole dwóch mechaników odsłoni przed Wami znacznie więcej możliwości tuningu, niż w przypadku osadzenia tylko jednego z nich. Ciekawy motyw.

NOWE WYMAGANIA

Aby pomyślnie ukończyć Need for Speed Karbon, wcześniej należy przejąć pięć ogromnych terytoriów miasta. Każde z nich składać się będzie z siedmiu obszarów, na których panują inne restrykcje i wymagania odnośnie klasy samochodu (tuningowany, jeep, klasyk, itp.). Najlepsze jest jednak to, że wymogi dotyczące aut możemy spokojnie ignorować. Fakt, jeśli turniej wymaga jeepa, a Wy wystawicie do boju blaszanego garbusa, to miejcie na uwadze to, że wyścig zaprojektowany został pod kątem terenowych maszyn i to właśnie one na danym obszarze poradzą sobie najlepiej. Wystarczy nauczyć się, jakie fury wystawiać na długie i proste trasy, a jakie maszyny stosować na krętych i wąskich.

Podobnie jak w poprzednich częściach gry, najwięcej emocji budzić będzie wyścig z bossem. Pokonajcie go, a jego fura automatycznie trafi do Waszego garażu. To dobrze, że autorzy rezygnują z systemu losowania nagrody (vide Most Wanted). Nagrodą za wygrany wyścig zawsze powinien być samochód pokonanego gościa!

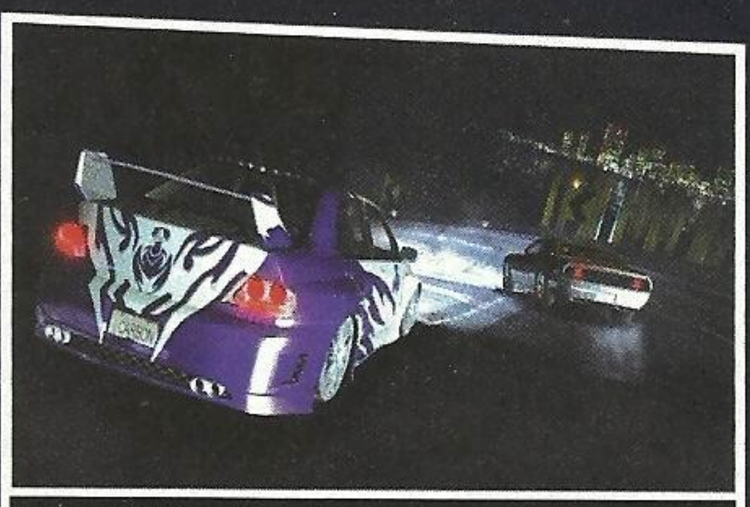
Do gry po raz kolejny wrócą wielkie miasta i oświetlone neonami ulice, jednak ekipa tworząca grę szczególnie mocno zainteresowała się miejscami, z których aktualnie korzystają nocni ścigacze do urządzania podziemnych turniejów. Okazuje się na przykład, że amerykańscy kierowcy dość już mają miejskich wyścigów i wiecznego uciekania przed glinami, dlatego coraz większą popularnością cieszą się kalifornijskie kaniony (tytułowy Carbon Canyon) i górskie przełęcze. W grze również ich nie zabraknie. Szczególnie interesująco zapowiadają się zwłaszcza pościgi wąskimi, górskimi ścieżkami. Zapowiada się, że właśnie ten rodzaj zabawy wystawi nasze umiejętności na prawdziwą próbę – nie uderzać w przeciwnika, nie wypaść z drogi, nie wylecieć poza barierki, itp. Nie zapominajmy również o tym, że na górskich ścieżkach również panuje ruch i należy pilnie uważać na nadjeżdżające z przeciwka fury. Aha, nareszcie będzie można rozwalać te cholerne barierki na poboczach! Ale spokojnie. Kiedy to zrobicie, będziecie mieli dosłownie sekundy, aby wrócić na trasę. W przeciwnym wypadku wyścig zakończy się dyskwalifikacją. Gorzej, jeśli zadaniem barierki będzie chronienie Was przed spadnięciem ze stoku. Rozwalcie ją, a wyścig z oczywistych względów skończy się przed czasem.

Carbon pójdzie o krok dalej w temacie tunningowania maszyn i zaproponuje nam warsztat rzeźbiarski, w którym zaprojektujemy własne spoilery, felgi, blachy i zderzaki. Używając narzędzia podobnego do edytora, którym modelowaliśmy twarze w Tiger Woods i The Godfather, możliwe będzie nadanie indywidualnego wyglądu poszczególnym częściom samochodu. A pamiętajcie, że im więcej mechaników w drużynie, tym ciekawsze odmiany części będą w stanie wymyślić!

NEXT-GEN

Need for Speed Carbon zmierza na wszystkie maszyny do gier, włącznie z obecnie panującą generacją konsol, komputerami PC oraz przenośnymi maszynkami. Różnice między wersjami na konsole nowej generacji sprowadzą się prawdopodobnie do kwestii grafiki i sterowania. Już teraz EA Black Box potwierdziło wsparcie dla nowej kierownicy do Xboxa 360 i tu przynajmniej wiemy, na czym stoimy. Gorzej z PS3 i Wii. Twórcy nie do końca zachwyceni są tym, co udało im się stworzyć pod kątem joypada do PlayStation 3 oraz Wii. W listopadzie przekonamy się, jak sprawa ta została ostatecznie rozstrzygnięta.

Wyścigi to gatunek, w którym naprawdę ciężko o innowację. Najprościej jest przecież zrobić grę zmuszającą nas do gonitwy za gonitwą, ale EA Black Box postara się przemycić kilka naprawdę ciekawych rozwiązań. NFS Carbon nie będzie sequelem Most Wanted – ta gra pójdzie jeszcze w nieco innym kierunku. Szykuje się spora reogranizacja tematu, a kto wie – może nawet rewolucja. ■■

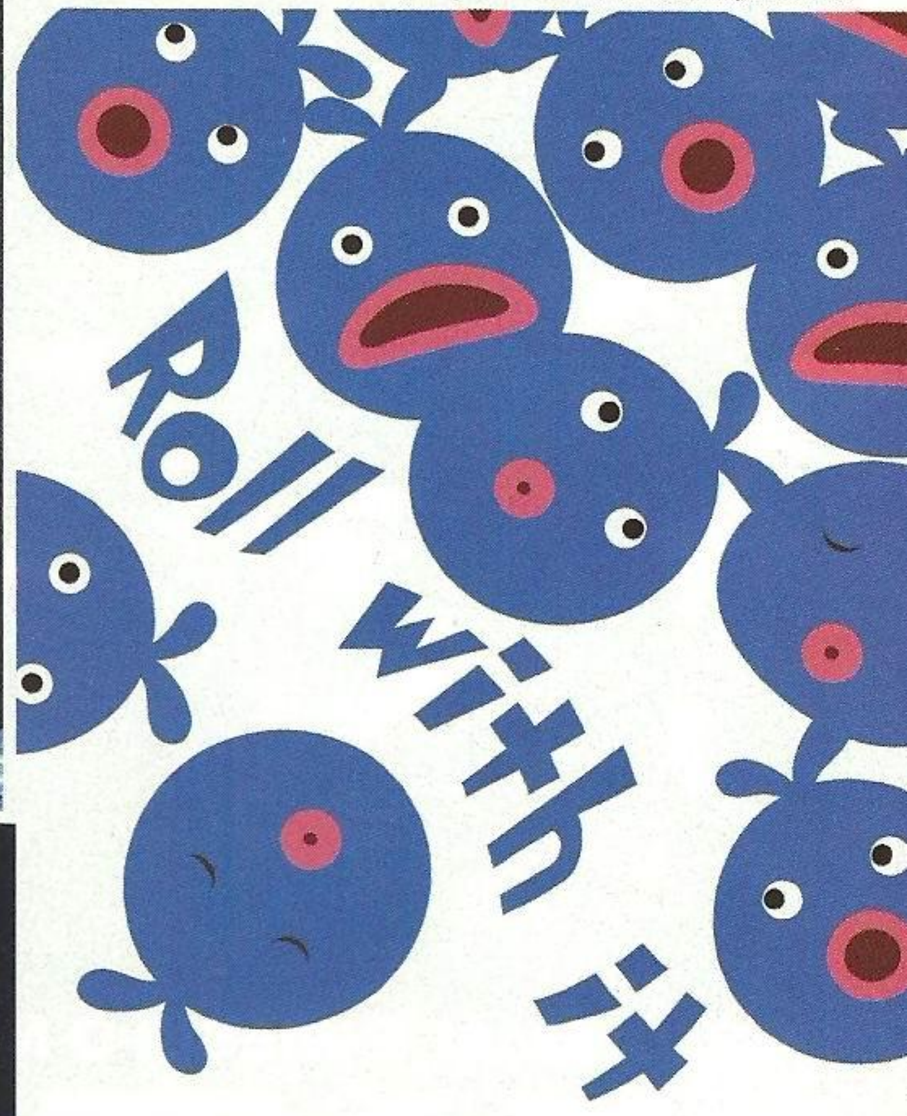


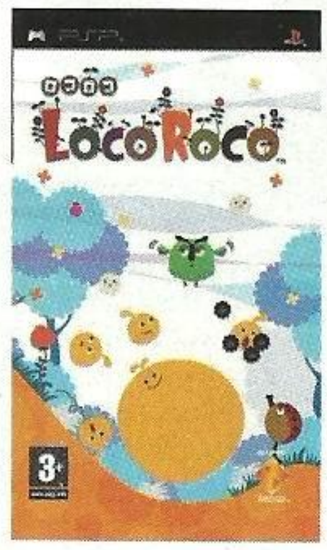
DRUŻYNA ENEFESA

Cały trik z drużyną w NFS Carbon polega na tym, że po dokonaniu wyboru towarzysza jazdy pozostawiamy go samemu sobie. Krótko mówiąc, po wybraniu ochotników do wspólnej jazdy, nic więcej Was praktycznie już nie obchodzi. Być może Blocker pomoże Wam zepchnąć kilku przeciwników do rowu, a Fixer uciec przed policją, ale Wasze zadanie w dalszym ciągu polega na jak najszybszym dotarciu do mety. Need for Speed to wyścig, a nie menedżer samochodowy. Podobno w pierwszej fazie prac nad NFS Carbon pomocnicy byli bardziej interaktywni – można było nawet wydawać im skomplikowane polecenia. Zespół EA Black Box doszedł jednak do wniosku, że takie przedsięwzięcie zbyt mocno ingeruje w mechanizmy gry i zmienia starego dobrego Need for Speeda w strategię na kółkach. Szybko wycofano się z tego pomysłu. „Nagle okazało się, że jako gracz skupiasz się na kompletowaniu drużyny totalnie olewając sam wyścig. W pewnym momencie nie wymagasz od siebie optymalnego przejazdu i walki o pierwsze miejsce, a zastanawiasz się, gdzie do licha znowu odjechał Twój Blocker." – mówi jeden z pracowników EA.

Ostatecznie stanęło więc na tym, że jadący obok kierowca żyje własnym życiem, a z jego pomocy skorzystać można raz lub dwa razy podczas całego wyścigu – naturalnie poprzez wduszenie stosownego przycisku. Pamiętajmy jednak, że konkurenci również będą mieli w swych zespołach pomocników, a naszych ziomków użyjemy dodatkowo jako odpowiedzi na ich ataki. Tak więc, mimo iż Need for Speed Carbon skupi się już nie wokół wyścigu samotnika, a walce całych zespołów – w dalszym ciągu najwięcej do powiedzenia będzie miał gracz.

LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

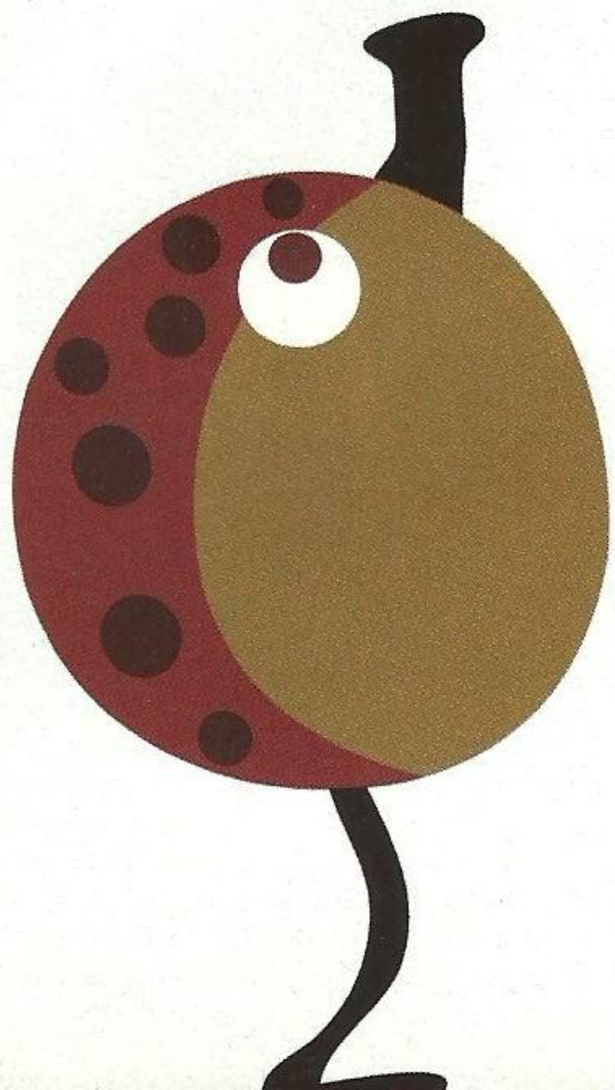




LocoRoco

PlayStation®Portable

www.playstation.pl



PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

„Do czasu aż next-geny nie zdominują całego n+". Tak pisaliśmy zaledwie rok temu, gdy debiutował dział Next-Gen News, a w poprzednim numerze dało się zauważyć, że jesteśmy bardzo blisko tego momentu. Dużo się zmieniło, już pół roku na rynku dzielnie sobie radzi Xbox 360, a GameCube i Xbox umierają czekając właściwie tylko na wiele razy już przekładane The Legend of Zelda: Twilight Princess i Painkillera.

Po E3 wiele się wydarzyło w temacie nextgenów, pojawiło się sporo ciekawych informacji na temat gier, samych konsol, a także usług sieciowych. Nie zabrakło również naszych ulubionych słownych starć między przedstawicielami konkurujących ze sobą firm. Jest tego tak dużo, że postanowiliśmy zebrać większy materiał. Zaczynamy od informacji ogólnych i przemyśleń japońskich autorów dotyczących nowych konsol.

NEWSFLASH

LUMINES NEXT-GEN

Tetsuya Mizuguchi dobrze wie, że nie tylko my kochamy Lumines i przyznaje, że rozważana jest ewentualna wersja na PlayStation 3, a to ze względu na możliwość wykorzystania dobrodziejstw systemu 7.1. Nie od dziś wiemy, że Testuya choruje na punkcie dźwięku i ciężko sobie wyobrazić, żeby nie skorzystał z okazji zrobienia gry muzycznej korzystającej z siedmiu głośników i woofera.
Jeśli zaś chodzi o xboxowe Lumines Live, każdy tryb zabawy (prócz podstawowego Challenge) trzeba będzie dokupić za symboliczną opłatą poprzez Marketplace.

NOWINKI I PRZEMYŚLENIA

Dwie gry Koei – Fatal Interia i Bladestorm: The Hundred Years' War zadebiutują 17 listopada, a więc w dzień premiery PlayStation 3, sprzętu, o cenie którego Kouji Okada (twórca serii

Megami Tensei) wypowiada się bardzo krytycznie. Negatywnie mówi również o Wii określając konsolkę jako ciekawą zaledwie przez kilka minut. „Później machanie Wii-lotem staje się nudne." – dodaje, ale jego zdania zdają się nie podzielać ani przedstawiciele High Voltage (50 Cent: Bulletproof), ani Take-Two planujący wydać swoje gry na tę platformę. Ta druga firma, zainspirowana Wii Sports, raczej na pewno przygotuje specjalne wersje sportowych tytułów z serii 2K.

Tymczasem na PS3 powoli zmierza nowe Gran Turismo. Kazunori Yamauchi wyznał ostatnio, że Polyphony nie planowało pokazu GT HD na E3, ale zostało do tego zmuszone przez Kena

Kutaragiego, który trzy tygodnie przed wystawą zażądał przygotowania stosownego dema. Szkoda, że Hiroyukiego Kobayashiego z Capcomu nikt nie zmusił, by zaprezentował Devil May Cry 4. Ojciec Resident Evil 4 był mimo wszystko na E3 i po przyjrzeniu się różnicom między grami zachodnimi a japońskimi zrozumiał, jak twierdzi, jak muszą wyglądać nowe przygody srebrnowłosego pogromcy demonów.

Dobrą wiadomością podzielił się Daisuke Uchiyama z Namco Bandai. Według niego ekipa odpowiedzialna za serię Soul Calibur pracuje w tej chwili nad dwoma projektami, w tym kontynuacją Soula na next-geny.

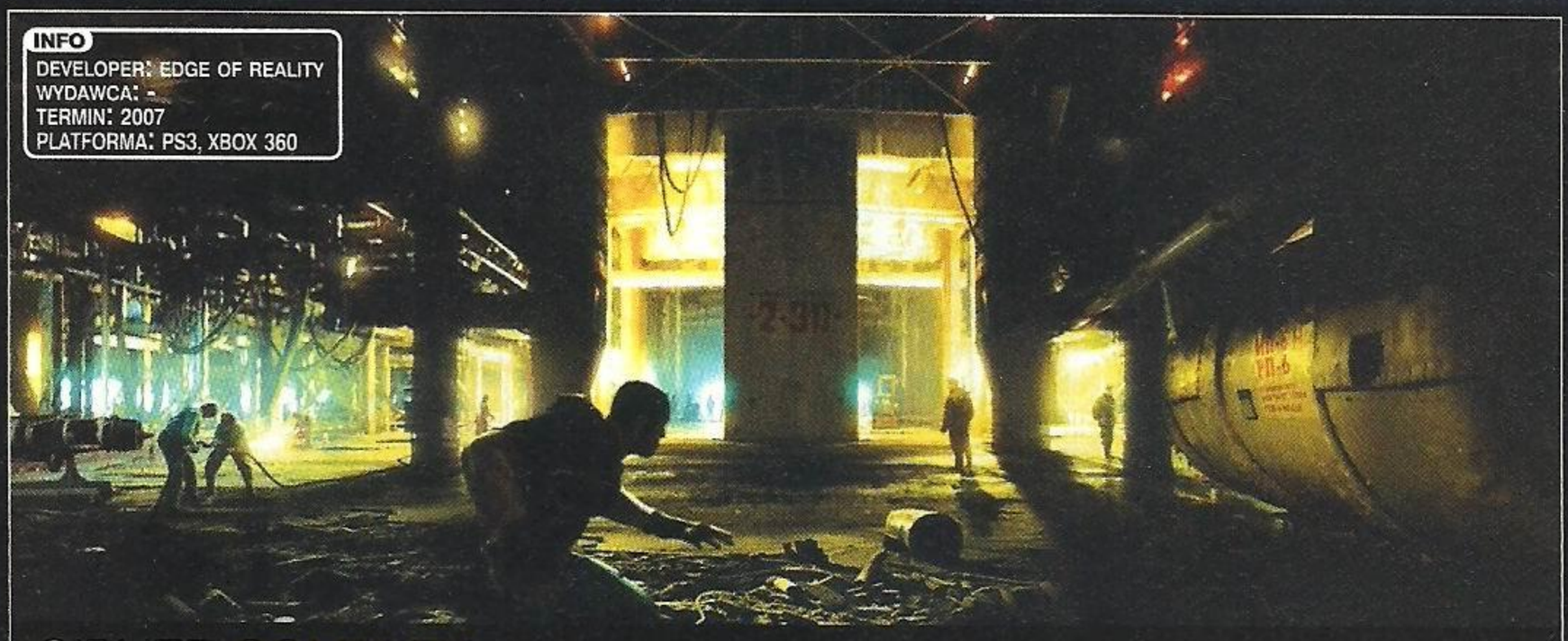
Tymczasem twórcy pierwszego RTSa na Xboxa 360, The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II zabrali się do dłubania przy Command & Conquer: Tiberium Wars również na konsolę Microsoftu.

Ciekawymi stwierdzeniami podzielili się natomiast Kazuma Kujo (Steambot Chronicles), Atsushi Inaba z Clover oraz Tomonobu Itagaki. Ten pierwszy uważa, że znaczne różnice między konsolami zmuszą autorów do skupienia się nad tworzeniem gier wyłącznie na jedną platformę, co przyznaje również ojciec Viewtiful Joe (Inaba). Według niego tak duże różnice zmuszą ludzi do zastanowienia się jakiego konkretnie sprzętu potrzebują i w efekcie wiele osób zakupi zaledwie jedną konsolę, co może mocno się odbić na całej branży. Za to jak zwykle wyluzowany Itagaki pochwalił Sony za porzucenie projektu pada-bumeranga. Dodał również, że wiele osób prosi go o zrobienie Extreme Beach Volleyball na Wii – po pokazie możliwości konsolki zaczął nad tym poważnie myśleć. Chciałby również, żeby Ameryka powiedziała Japonii za co i dlaczego warto kochać Xboxa 360. Zaprawdę, nie przestaje nas ten kolo zaskakiwać.

NAJWAŻNIEJSZA JEST EUROPA

Może słowa pracownika Microsoft's Game Technology nie mają aż takiej wagi jak wypowiedź szefa MS Game Studios Shane'a Kima, ale mimo to Matt Lee bardzo nas zaciekawił stwierdzeniem,

INFO
DEVELOPER: EDGE OF REALITY
WYDAWCA: -
TERMIN: 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360



CIPHER COMPLEX

Zapowiadający się jako kolejna gra, w której zamiast otwartej walki opłaca się raczej unikać konfrontacji i pozostawać niezauważonym, Cipher Complex mocno nas zaintrygował. Tym razem pokierujemy tajnym agentem Johnem Cipherem na Syberii, ale poza tym niewiele o fabule wiadomo. Oprócz trybu dla pojedynczego gracza zapowiadany jest także drużynowy multiplayer. Ogromny nacisk twórcy położyli na poziomy. Ich projekty mają grać ważną rolę w samym procesie rozgrywki, a nie stanowić tylko tło dla wydarzeń na ekranie. Spodziewamy się, że umiejętne wykorzystanie terenu będzie kluczem do sukcesu. Autorzy gry są szczególnie dumni ze swoich osiągnięć na polu sztucznej inteligencji. Zapowiadają, że będzie bardziej "ludzka" niż w innych grach. Jako przykład podają akcję, w której gracz zniszczy źródło światła w pewnym punkcie poziomu. Nie jest z góry powiedziane, co zrobią przeciwnicy - jeden z nich może przeczuwając coś rozpocząć przeczesywanie terenu, inny od razu wpadnie w panikę i wezwie posiłki, podczas gdy jeszcze inny spokojnie pośle po ekipę naprawczą. Gra powstaje już od ponad dwóch lat, jednocześnie w wersjach na Xboxa 360 i Playstation 3, a zadebiutuje w bliżej niesprecyzowanym okresie przyszłego roku. ■ ■

że dziś Japonia niekoniecznie jest najważniejszym rynkiem dla branży. Tamtejszy rynek nie tylko jest mniejszy niż amerykański i europejski, ale razem z tym pierwszym dochodzi do punktu, w którym nastąpi przesycenie. Dlatego też największa bitwa między konsolami rozegra się w Europie. Warto przypomnieć, że wspomniany Shane Kim jeszcze niedawno zapewniał, że Japonia jest kluczowym rynkiem jeśli X360 ma wygrać tę wojnę konsolową.

Być może jednak Lee mówi to, czego nikt inny na razie nie ma odwagi powiedzieć. Europa szybko się rozwija i nawet szef tutejszego oddziału Sony David Reeves jest przekonany, że pierwsze konsole PS3 są produkowane specjalnie na ten rynek. Czyżby zatem nowa PlayStation miała zadebiutować najpierw w Europie? Matt Lee może mieć rację, tym bardziej, że ostatnio w ankiecie dla Famitsu aż siedemdziesiąt procent badanych powiedziało, że chce kupić Wii, co na pewno jest ogromnym szokiem dla Sony przekonanego o swej mocnej pozycji w Japonii. Jakkolwiekby nie było mamy powody żeby się cieszyć, chociażby rozwojem europejskich imprez branżowych.

Niedługo znów odwiedzimy Games Convention w Lipsku, a tymczasem Microsoft zapowiedział kolejny XO. XO6 odbędzie się w dniach 27-28 września w słonecznej Barcelonie, gdzie zostaną pokazane nowe gry, będzie można sprawdzić całą masę prawie ukończonych pozycji zmierzających na półki sklepowe w okresie świątecznym (Gears of War, Forza 2), a po cichu liczymy na jakieś informacje o czwartym GTA i Halo 3, a także, co oczywiste, o konkrety na temat premiery Xboxa 360 w Polsce, o której po serii plotek nieco przycichło w naszej malutkiej branży.

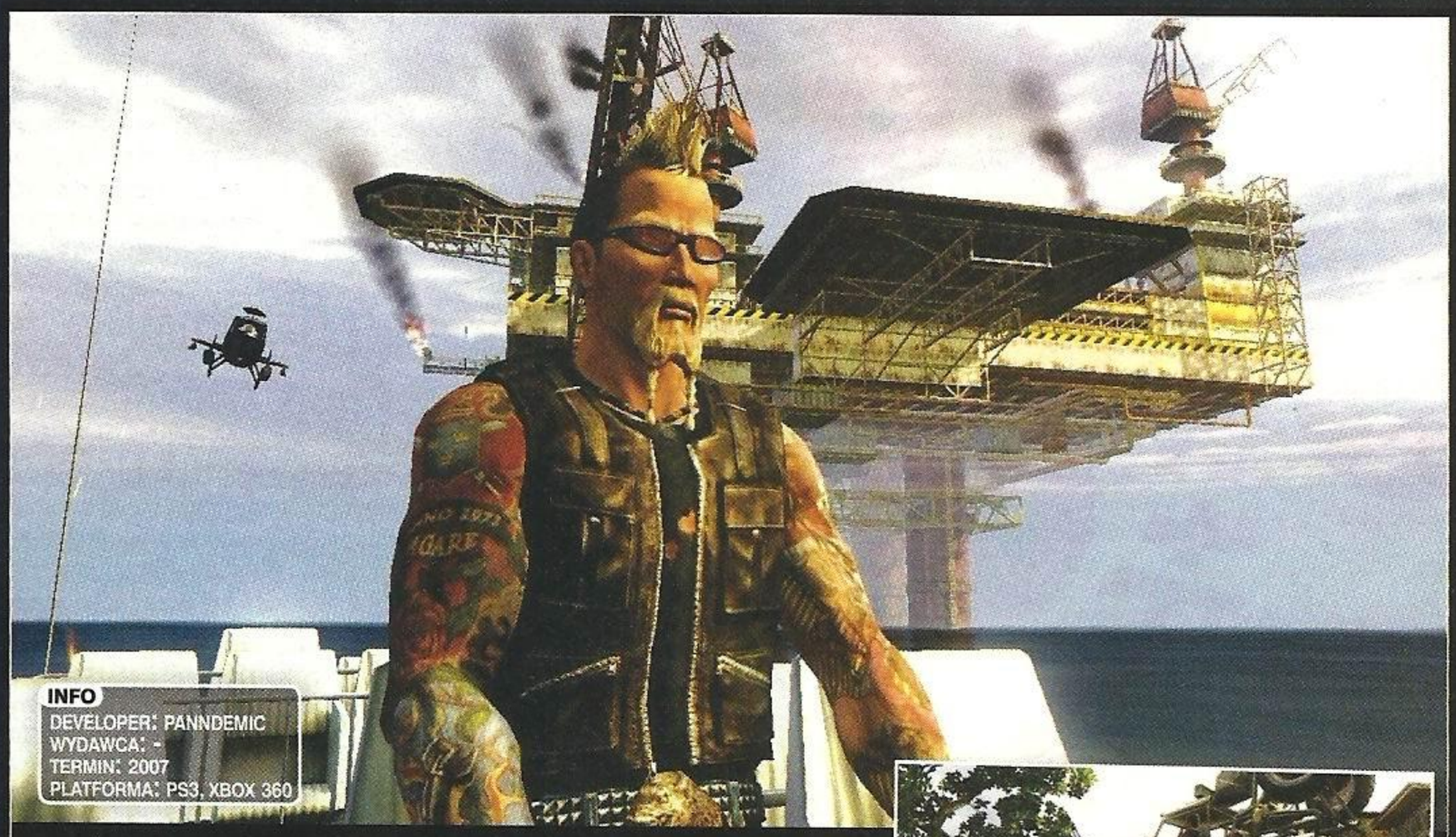
KASA, HAJS, FORSA

Do pełni szczęścia wystarczyłoby potwierdzenie plotki o planowanej obniżce cen Xboxa 360, ale John Porcaro z Microsoftu,, a także inni insiderzy niestety zaprzeczają tym rewelacjom. „W tej chwili nie są planowane obniżki, ale to nie powód, żeby nie kupować konsoli. Wspaniałe gry na rynku, Xbox Live Arcade, nadchodzące premiery – to wszystko sprawia, że warto zainwestować pieniądze." Przy okazji Porcaro przypomniał, że na Gwiazdkę niektórzy wydadzą majątek na konsolę Sony, podczas gdy inni będą mieć do wyboru sto sześćdziesiąt gier na X360.

Jeśli jednak należycie do tej pierwszej grupy, to pewnie zainteresuje Was oferta Play.com. Sklep zaczął przyjmować preordery na PS3 z 60 gigowym dyskiem w zestawie z trzema grami – Formula One, Singstar i Warhawk. Cena zestawu to „jedyne" 550 funtów bez pensa, czyli około 3240 złotych. Inne sklepy jeszcze nie poszły w ślady Play.com, ale wydaje się pewne, że konsola będzie sprzedawana właśnie w zestawach, a nie pojedynczo. Gotowi do wydania trzech i pół tysiąca na nową konsolę? Nawet nie pytamy, jak młodsi czytelnicy przekonają do zakupu swoich rodziców. Szef Sony Howard Stringer zdaje się tym nie przejmować – owszem przyznaje, że cena jest wysoka, co jest bardzo ryzykownym posunięciem jego firmy, ale użytkownicy zapłacą przede wszystkim za ogromny potencjał rzekomo drzemiący w konsoli. Wydaje się też, że Sony celuje w starszych, zarabiających już klientów – w końcu średnia wieku graczy ostatnimi laty bardzo wzrosła.

GORĄCA ZIMA

Nintendo podało, że ich konsola nie będzie droższa niż 25



INFO
DEVELOPER: PANNDEMIC
WYDAWCA: -
TERMIN: 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

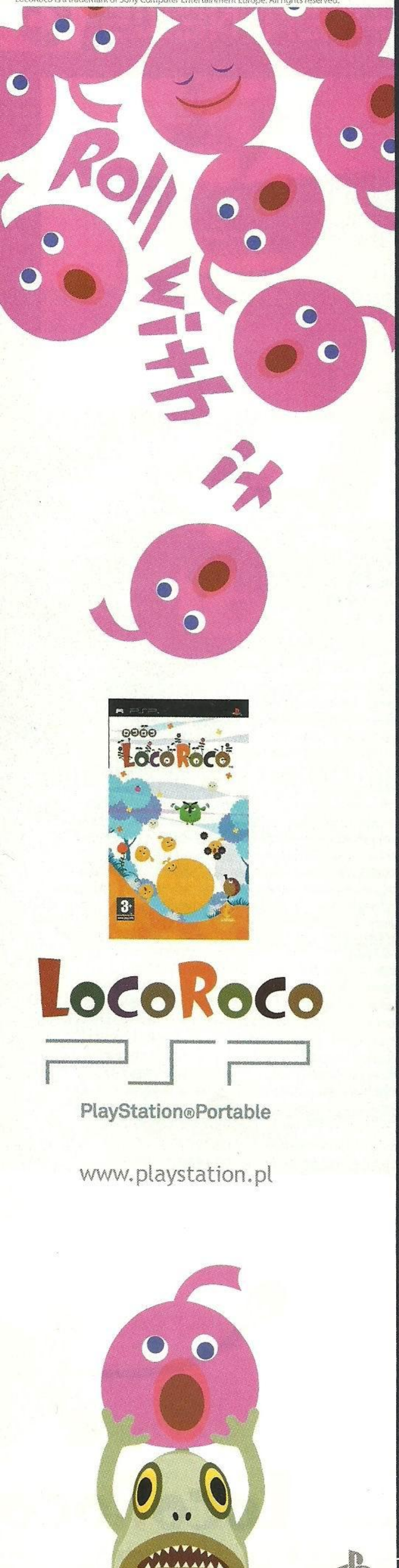
Jeśli mielibyśmy wskazać grę mającą największy potencjał do zaprezentowania mocy konsol nowej generacji, wskazalibyśmy na Mercenaries. Czy jest coś lepszego niż pomysł otwartego, ogromnego świata gry, w którym można zniszczyć dosłownie wszystko? Akcja pierwszej części rozgrywała się w Korei Północnej i pozwalała na totalną zadymę przy wykorzystaniu pokaźnego arsenału. Tym razem bohaterowie przenoszą się do nękanej konfliktami zbrojnymi Wenezueli, o którą ścierają się (podobnie jak poprzednio) różne wojskowe frakcje. Można dla nich wypełniać rozmaite misje i w ten sposób zarobić trochę pieniędzy na lepsze wyposażenie i broń, a także zdobyć niezbędne dla rozwoju fabuły informacje, chociaż aż połowę ze wszystkich przygotowanych zadań stanowić mają misje dodatkowe.

Pieniądze, za które być może zamówimy atak napalmem, da się zdobyć nie tylko poprzez wypełnianie misji, ale również dzięki braniu jeńców do niewoli i wymienianiu ich później na gotówkę. A wszystko po to, by móc bohatera wyposażyć w dwie bronie, granaty, C4 oraz zapalniczkę. Nie ma z czego się śmiać, bowiem po raz pierwszy w historii umiejętne wykorzystanie ognia okaże się jednym z kluczy do sukcesu. Z całą pewnością żywioł ten pozwoli dokonać konkretnych zniszczeń, a jeśli wierzyć autorom, to dokładnie wszystkie obiekty w grze będzie można zdemolować. Dotyczy to również statków, pod które można podpłynąć w celu zamontowania na nich kilku wybuchowych ładunków-niespodzianek.

Oprawa Mercenaries nie wywołuje opadu szczęki, dżungla nawet w połowie nie szokuje, jak ta przedstawiona w pecetowym obłędnie wyglądającym Crysis. Ten stan rzeczy da się wytłumaczyć ogromnym terenem działań i brakiem jakichkolwiek loadingów w trakcie zabawy. Praktycznie cała Wenezuela zostania odpowiednio odwzorowana w grze (w skali nadającej się do gry video), a jeśli ktoś miał okazję tam kiedyś zawitać rozpozna najważniejsze miejsca, w tym Angel Falls, czyli najwyższy wodospad świata. W ogóle jeziora i rzeki zajmą aż jedną trzecią mapy, na której znajdzie się miejsce dla ukrytych terenów, wysp i jaskiń skrywających dodatkowe bronie przydatne w dalszym wypełnianiu misji, jak również w trybie kooperacji na podzielonym ekranie.

Druga część Mercenaries powieli sprawdzony schemat „więcej wszystkiego". Znacznie rozbudowany arsenał broni, większy wybór pojazdów, a także grupa starych bohaterów powiększona o kilka nowych postaci dających się mocno modyfikować, choć nie będzie możliwe tworzenie własnego najemnika od podstaw. Nie możemy się już doczekać żeby zdemolować kilka budynków i wysadzić parę statków. ■■

Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.
LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



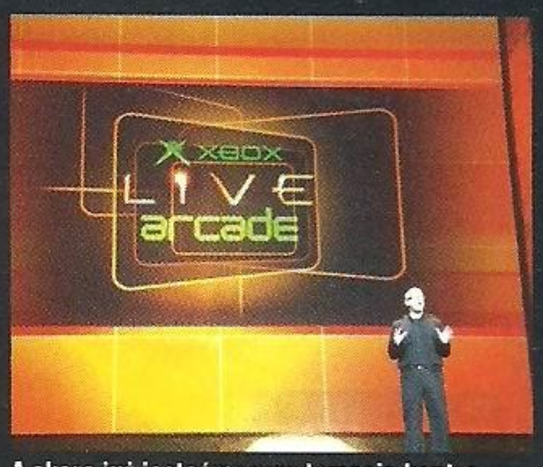
tysięcy jenów, czyli mniej więcej 175 euro (około 700 złotych), a w sieci pojawiły się interesujące plotki jakoby Wii miało zadebiutować w Europie niemal dwa tygodnie przed premierą PlayStation 3, czyli około 6 listopada. Satoru Iwata powiedział, że dokładna cena i data premiery zostanie podana najpóźniej do końca września.

Pewne jest, że Nintendo chce żeby do przyszłego marca sześć milionów Wii znalazło nabywców, co na pewno jest ambitnym planem, ale nie aż tak, jak pomysły Sony, które oczywiście pomimo ceny chce powtórzyć sukces PS one i PS2 sprzedając w sumie sto milionów peestrójek. Raczej nie pomoże im w tym wysoka cena gier. Kaz Hirai mówi, że wprawdzie nie będą kosztować stu dolarów, ale niech nikt się nie dziwi, jeśli cena będzie wyższa niż 59 zielonych. Poza tym w osiągnięciu tego wyniku może przeszkodzić brak wyłączności na GTA.
Co ciekawe David Reeves z Sony zapewnia, że nie jest ważne jak dużą część rynku zajmie firma, tylko jak bardzo przyspieszy jego rozwój – ambicją Sony jest powiększenie rynku gier video o piętnaście procent w ciągu roku i podwojenie w ciągu sześciu lat.

Tymczasem mówi się o szesnastu grach szykowanych na premierę Wii. Wśród nich miałyby się znaleźć nowa Zelda, Metroid Prime 3, Wii Sports, Red Steel, Tony Hawk, Dragon Quest Swords, Super Monkey Ball i nowy Rayman. Ninny potwierdza, że w tej chwili pewna jest Zelda, WarioWare, Wii Sports oraz Red Steel, natomiast cała reszta tytułów wcale nie musi pojawić się na półkach sklepowych w pierwszym dniu sprzedaży konsoli. Najciekawsze jest jednak to, że Nintendo nie liczy na wielkie pieniądze z Wii. Firma chce wypaść trochę lepiej niż jej się to udało z Gackiem, natomiast „nie uzależnia swojego być albo nie być od tej konsoli" (tu mała aluzja do Sony i PS3). O wiele ważniejszym sprzętem jest obłędnie sprzedający się DS Lite zapowiadany przecież, jak dobrze pamiętamy, jako produkt dla wąskiej grupy ludzi, a nie pełnoprawny następca GBA.

„JOYPAD 3: OBSESJA"

Microsoft szuka nowych pomysłów na zarabianie i być może już niedługo ujrzymy na półkach sklepowych gry z Xbox Live Arcade. Po sukcesie Geometry Wars firma rozważa taką możliwość, tym bardziej, że wciąż sporo osób albo nie podpięło się do sieci, albo jeszcze nie potrafi się w niej poruszać. Przy okazji Peter Moore narzeka na zbytnio skomplikowane pady, jego zdaniem mające niepotrzebnie tak dużo przycisków. Nie zdziwimy się zatem, jeśli Microsoft wypuści oldskulowego pada przeznaczonego do grania w tytuły z Xbox Live Arcade właśnie.



A skoro już jesteśmy przy temacie kontrolerów, Bill Gates nie omieszkał wypowiedzieć się negatywnie na temat Dual Shocka 3 i pomysłu umieszczania w nim sensorów ruchu. Rozwiązanie to nazwał mało mainstreamowym, a do tego wymagającym ogromnej precyzji, żeby zapobiec niepożądanym wychyleniom w trakcie zabawy. Sony Billowi nie odpowiada, zajęte odpieraniem zarzutów jakoby ukradło patent Nintendo. Według Harrisona to tak, jakby powiedzieć, że Nintendo ukradło pomysł z trójwymiarową grafiką w N64, po sukcesie PlayStation. Zapewnia, że nad tą technologią Sony pracuje od dawna (według Davida Reevesa od dwóch i pół roku), a tylko dzięki nowemu Dualowi możliwe będzie wykorzystanie ruchów graczy w PESie (np. do robienia zwodów) i rozmaitych wyścigach.

Wciąż jednak nie została wyjaśniona kwestia wibracji w „Dual Shake'u". Od wielu lat trwa wojna Sony z Immersion, firmą oskarżającą japoński koncern o kradzież technologii wibracji. Bardzo możliwe, że tak naprawdę nowy pad nie będzie wibrował właśnie dlatego, że Sony nie chce się już dłużej procesować, ani płacić dotkliwych kar za bezprawne wykorzystanie patentu. Wiarygodności tej tezie dodaje wypowiedź szefa Immersion, zapewniającego o pełnej kompatybilności czujników ruchu z najnowszą technologią wibracji – TouchSense. Nadzieje na dołączenie tej funkcji w padzie daje jego zapewnienie o nie wchodzeniu w paradę Japończykom, jeśli tylko szybko zostanie wyjaśniona kwestia różnic technologii wykorzystywanych przez obie firmy.

Najtrafniej decyzje Sony skomentował Shigeru Miyamoto – potwierdziła ona jego zdaniem słuszność wizji Nintendo. Przy okazji podkreślił ogromną różnicę między Dualem a Wiilotem i spokojnie dodał, że w takim wypadku nie traktuje PS3 jako konkurencji dla Wii.

PS3 ANYWHERE WII LIVE

Nie trzeba było długo czekać na reakcję Sony i Nintendo, na ogłoszenie przez Microsoft pomysłu Live Anywhere. Ninny chce rozwinąć pomysł współpracy GCN i GBA, umożliwiając podpięcie DSa do Wii. DS w formie nie do końca standardowego pada, wykorzystującego możliwości ekranu dotykowego, prezentuje się bardzo intrygująco. Obie konsole będą ze sobą współpracować w sieci – da się zassać na przykład demo deesowej gry na Wii i później przerzucić je na handhelda. Możliwe będzie również wysyłanie wiadomości tekstowych, pojawi się czat głosowy, a każdy gracz otrzyma swoją kartę, na której zapiszą się jego osiągnięcia. Brzmi trochę jak ksero Live? A to jeszcze nie wszystko, bo z WiiConnect24 codziennie będzie można zassać nowe dodatki (bronie, przedmioty) i demka, natomiast z Virtual Console retro gry za cenę od 4,5 do 9 dolarów. Prawdopodobnie dotyczy to hitów na NESa i SNESa, bo nie podejrzewamy żeby tak tanio sprzedawane były gry na Nintendo 64.

Interesująco przedstawia się współpraca Ninny z Operą. Szef firmy, Scott Hedrick potwierdza, że najlepsza przeglądarka świata (wciąż niestety niedoceniana) zostanie wgrana do każdej konsoli i nie będzie wymagać do uruchomienia dodatkowych kart pamięci, jak to ma miejsce w przypadku wersji na DSa. Wii-Opera pozostanie niemal niezmieniona w stosunku do pecetowej wersji – zwiększona zostanie czcionka, a interfejs ulegnie drobnemu przemodelowaniu, żeby łatwiej sufrowało się na ekranie telewizora. Powrócą „gesty myszy" zastąpione w jakiś sposób ruchami pilota. Sony również planuje opcję połączenia PS3 ze swoim handheldem, o czym zresztą była mowa już w zeszłym roku. Kaz Hirai podziękował Microsoftowi za przyzwyczajenie konsolowców do usług sieciowych, ale teraz czas, by Japończycy pokazali na co ich stać.

PROBLEMY Z KOMPATYBILNOŚCIĄ

Microsoft tymczasem boryka się z innymi problemami. Mistrz Zen zaskoczył nas ostatnio in minus mówiąc, że nikt już nie zamartwia

NEWSFLASH

SIN EPISODES

Pierwszy z dziewięciu epizodów drugiej części niegdyś popularnego pecetowego fpp zmierza również na konsole. Na razie Ritual Entertainment nie rozpoczęło prac nad konwersją, ale Tom Mustaine, przedstawiciel firmy, zapewnia, że doczekamy się na pewno Sina na X360, a jeśli się uda, to również na PS3.

ASSASSIN'S CREED

Nie tak dawno temu pisaliśmy o liście gier szykowanych przez Ubisoft na najbliższy rok. Firma oficjalnie uznała ją za nieprawdziwą, ale po ostatnich zapowiedziach raczej ciężko w to dłużej wierzyć. W każdym razie jedną z pozycji był tajemniczy projekt Assassin zmierzający na PS3, Xbox 360, PSP, PC oraz jużnie-Revo. Dziś świat zna grę pod nazwą Assassin's Creed, póki co zapowiedzianą wyłącznie na next-gena Sony. Jednakże na pytanie czy Japończycy mają na nią wyłączność, przedstawiciele Ubi uparcie odpowiadają, że tylko na tę konsolę została zapowiedziana i nic poza tym nie ogłoszono. Wynika z tego, że sami do końca nie wiedzą jak będzie, ale niczego nie wykluczają. Bardzo możliwe, że Ubisoft jest w trakcie rozmów z Sony i od ich wyniku uzależnia ewentualne ogłoszenie konwersji na inne platformy. Przychylamy się do myśli, że to jednak będzie gra multiplatformowa –wystarczy popatrzeć na ogólną politykę Ubi.

FINAL FANTASY VERSUS XIII

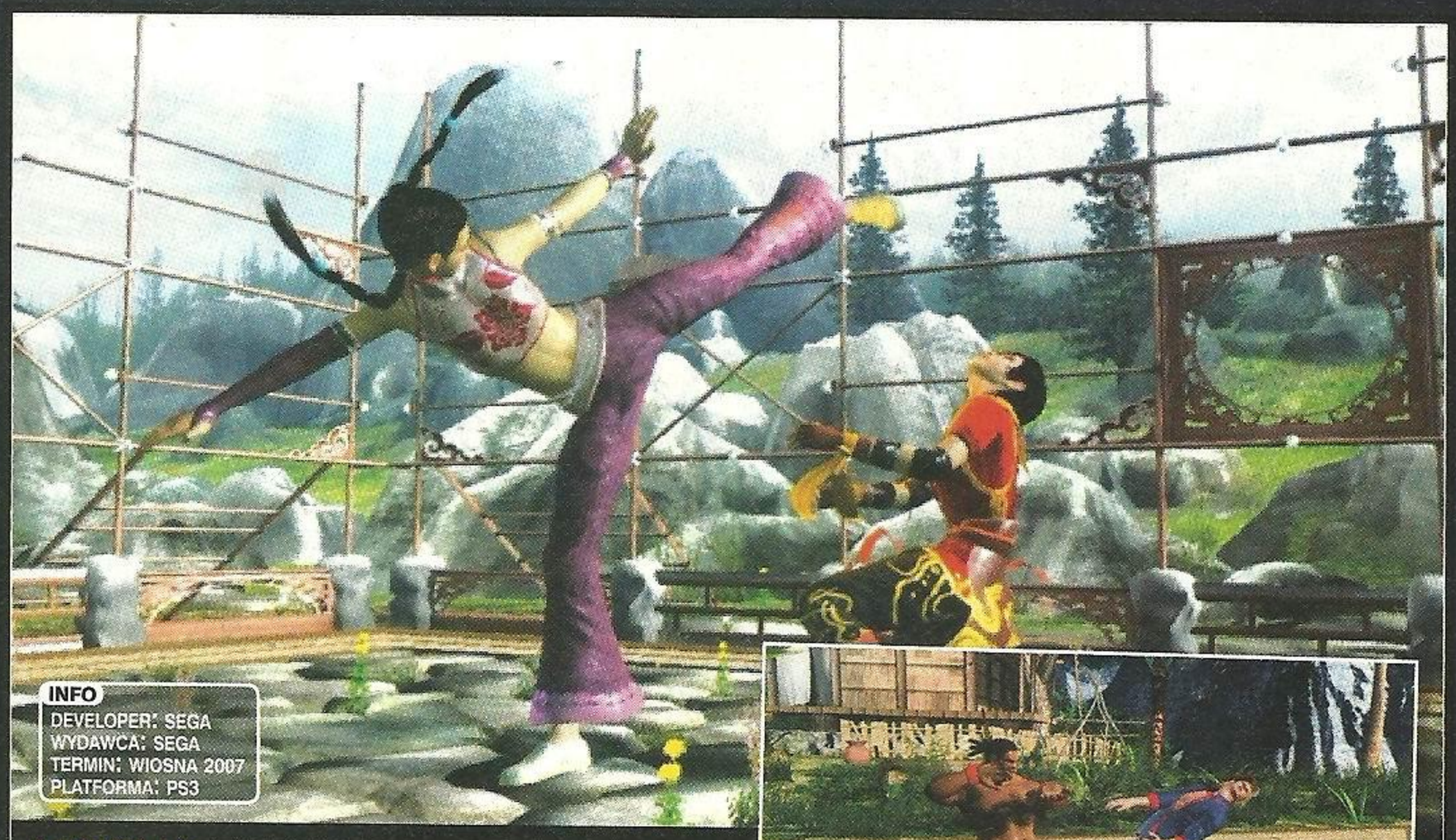
Drugi z zapowiedzianych na E3 Finali z numerkiem XIII będzie odrębnym produktem, wnoszącym wiele nowych elementów do serii. Główny bohater gry pochodzić ma z rodziny królewskiej zajmującej się ochroną kryształów (być może chodzi o te z „podstawowej" wersji „trzynastki" – pisaliśmy o nich w zeszłym miesiącu), a mieszka w ogromnym... wieżowcu. Znaczy się blokers, hehe. Atmosfera gry, klimat, wygląd otoczenia mają być przytłaczające i mroczne, a bohatera charakteryzującego się złożoną osobowością nie będzie można określić jednoznacznie ani dobrym, ani złym. Ciekawie to wszystko brzmi.

się wsteczną kompatybilnością, a Microsoft trochę za dużo w tym temacie naobiecywał. Dodał, że na razie jeszcze trwają prace nad wypuszczaniem łatek umożliwiających uruchamianie gier z pierwszego Xboxa na trzystaseśćdziesiątce, ale w końcu temat zostanie porzucony, bo przecież tak naprawdę ludzie się tą kwestią aż tak bardzo nie interesują. Wypowiedź ta wywołała w sieci prawdziwą burzę, nic więc dziwnego, że na oficjalnym blogu Microsoftu szybko pojawiło się zapewnienie, że prace nie zostaną przerwane, a Peter Moore próbował wyprostować swoje słowa. Przypomniał, że celem firmy jest umożliwienie uruchomienia każdej gry z Xboxa na X360, a niejako na uspokojenie zdenerwowanych graczy MS przygotował nową łatkę dla dwudziestu jeden tytułów. Na liście, prócz sześciu gier wydanych tylko w Japonii, pojawiły się między innymi Doom 3, Dreamfall, Fatal Frame, Grabbed by the Ghoulies, The Punisher, Silent Hill 4, a także RalliSport Challenge. O dziwo trafił na nią również Big Mutha Truckers, co bardzo zasmuciło twórcę wspaniałego Psychonauts, Tima Shaffera. Mimo usilnych starań, próśb i ofert pomocy nie może się on doczekać łatki do swojej gry i dlatego poprosił całą konsolową społeczność o wsparcie. Na stronie swojej firmy Double Fine podał adres, pod który można wysyłać stosowne maile do Microsoftu. Zaledwie tydzień później Alan Stuart, jeden z tak zwanych „Emulation Ninja" pracujących nad patchami zapewnił, że tworzony jest emulator Psychonauts. Pojawi się on prawdopodobnie dopiero przy okazji następnego dużego update'u.

PE-STATION, PLAY-CET?

Sony poszło w tym temacie po najmniejszej linii oporu upychając w PS3 chipy z PS2 (Emotion Engine i Graphics Synthesiser), dzięki czemu w ogóle nie musi martwić się problemem emulacji starych gier. Gorzej, że w ten sposób podnosi cenę swojej nowej konsoli, która według analityków mogłaby bez tych części kosztować tylko 350 funtów. Do czasu opracowania emulatora Sony sprzedawać będzie PS3 i PS2 w jednym pudełku. To jednak wcale nie jest taka zła wiadomość, zważywszy na to, co do powiedzenia ma złotousty Ken. Od dawna nazywa on PlayStation 3 komputerem, ale dopiero teraz pozwolił sobie na stwierdzenie typu: „Sprzęt starzeje się po dwóch latach, więc nie widzę problemu, żeby wymieniać go na lepszy." Na razie chodzi o zwiększenie pojemności dysku twardego, ale Kutaragi chętnie zobaczyłby opcję dołożenia odrobiny brakującego RAMu za jakieś dwa, trzy lata. Na pewno jest w tym szaleństwie jakaś ukryta myśl i bardzo możliwe, że chodzi o walkę z Microsoftem na dwóch frontach – zarówno z Xboxem 360, jak i pecetowym Windows Vista, a więc i usługą Live Anywhere. Harrison nie bez kozery pyta, po co nam pecety skoro mamy w domu PS3 będące komputerem z Linuxem na pokładzie? ■■

opracował: Mielu



INFO
DEVELOPER: SEGA
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: WIOSNA 2007
PLATFORMA: PS3

VIRTUA FIGHTER 5

Wszyscy miłośnicy serii Virtua Fighter mogą teraz podskakiwać z radości, ponieważ ludzie odpowiedzialni za ten projekt w jednym z ostatnich wywiadów potwierdzili, że piąta część tej cudownej serii śmiga już na Playstation 3 i to w całkiem zaawansowanym stadium. Gra jest na razie identyczna z wersją automatową (co oznacza, że grafika wypala gałki oczne), ale kto wie, może do czasu premiery domowa inkarnacja tego tytułu skorzysta jeszcze z kilku sztuczek, które oferuje PlayStation 3, co da jej przewagę nad wersją z salonów.

Ci z Was, którzy nie posiadają w domach telewizorów panoramicznych, nie mają się czego obawiać. Mimo iż wszystkie automaty obecnie pracują w trybie szerokoekranowym, gra będzie kompatybilna także z odbiornikami pracującymi w układzie 4:3. Z powodu specyfiki automatowej wersji Virtua Fighter 5, domowy port wielu funkcji zostanie pozbawiony. Na szczęście autorzy zapowiadają wynagrodzenie tego faktu z nawiązką, przygotowując dodatkowe tryby zabawy wyłącznie dla wersji na PlayStation 3. Zapytani o powody, dla których zdecydowano się skonwertować tę pozycję wyłącznie na PS3, twórcy odpowiedzieli, że ze względu na duże podobieństwa pomiędzy bebechami Lindbergha a chipem graficznym zastosowanym w konsoli Sony (oba układy są dziełami nVidii), była ona naturalnym wyborem. Na obecnym etapie wersja dla Xboxa 360 nie wchodzi już w grę – zbyt wiele rzeczy zostało opracowanych z myślą o konkretnej maszynie. Co ciekawe jednak, mistrzowie z Segi stwierdzili, że nie spodziewają się wielkich różnic pomiędzy produktami Sony i Microsoftu w przypadku tytułów opracowywanych z myślą o wielu platformach. Teraz wypada nam już tylko czekać na Tokyo Game Show, na którym spodziewamy się dowiedzieć znacznie więcej o Virtua Fighter 5. ■■

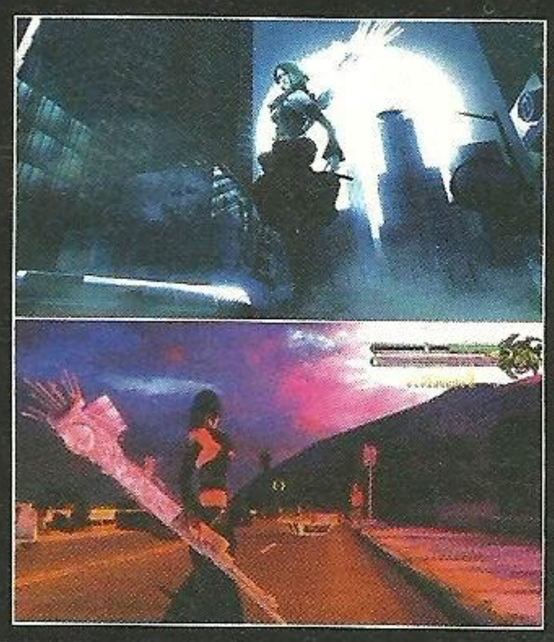
BULLET WITCH i VAMPIRE'S RAIN – japończycy szaleją na Xboksie 360

Artoon do tej pory kojarzyło się z Blinxem i Blue Dragon, jrpg tworzonym przy współpracy z Hironobu Sakaguchim, czyli raczej cukierkowymi (przynajmniej, jeśli chodzi o oprawę) tytułami. Tym razem sytuacja ulegnie zmianie, gdyż Vampire's Rain (w skrócie Rain) jest horrorem akcji, który ma przypomnieć prawdziwą naturę wampirów. Producent gry Naoto Oshima (wcześniej Sonic the Hedgehog) uważa, że postacie te od zawsze straszyły ludzi, ale ostatnio stały się elementem pop-kultury, są modne i ani trochę przerażające. Trzeba będzie zatem gdzieś z głębin pamięci przywołać zapomniane informacje na ich temat – wampiry w Rain nie dadzą się zabić zwykłą bronią, a jako szybsze od ludzi stanowić mają prawdziwe wyzwanie dla gracza będącego kimś na kształt zawodowego łowcy-żołnierza. Bohater wygląda jak bliski krewny Sama Fishera, nosi podobny kombinezon i noktowizor, a dzięki otwartemu światu gry może biegać nie tylko po ulicach wirtualnego Los Angeles, ale również wdrapywać się po schodach pożarowych na dachy budynków i stamtąd prowadzić ostrzał.

Nie bez powodu właśnie LA wybrano jako miejsce akcji. Tam bardzo rzadko pada deszcz, fatalnie wpływający na kondycję wampirów. Jako że pogoda zmieniać się ma dynamicznie, ważne będzie wyczekanie aż zacznie padać – umiejętność dostosowania się do pogody odegra kluczową rolę.

Rozbudowana fabuła pozwoli graczom poczuć się częścią większej formacji, a wrażenie to przeniesie się w sieć dzięki trybom walki drużynowej. Tak, uspokajamy zainteresowanych, będzie można wcielić się również w wampiry i wypić trochę świeżej krwi. Póki co Rain nie zachwyca oprawą, zawodząc przede wszystkim pustymi miejscówkami i niezbyt dużą widocznością, ale jest jeszcze dużo czasu do premiery i wiele może się zmienić.

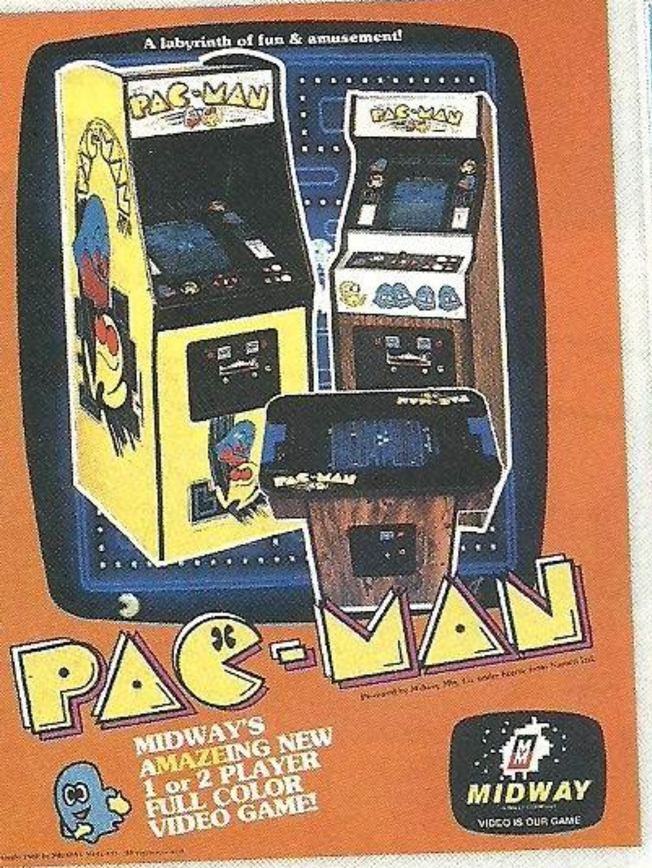
Z kolei Bullet Witch prezentuje się tak: mieszkańcy Ameryki nie mają łatwego życia, ciągle dotykają ich rozmaite klęski żywiołowe i choroby, nieustannie są nękani przez kosmitów, czasem przez demony. Te ostatnie po raz kolejny aktywują się w 2013 roku, chociaż na razie niewiele wiadomo o ich motywach. Musi wystarczyć to, że stanowią śmiertelne niebezpieczeństwo, a przy tym niektóre z nich to prawdziwe olbrzymy niczym bossowie z Painkillera.

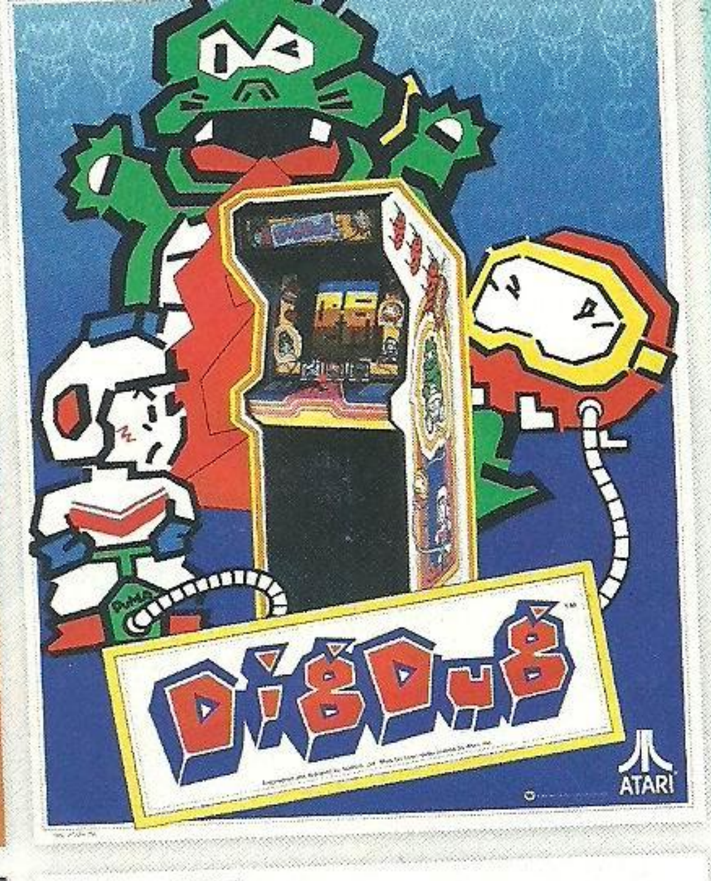


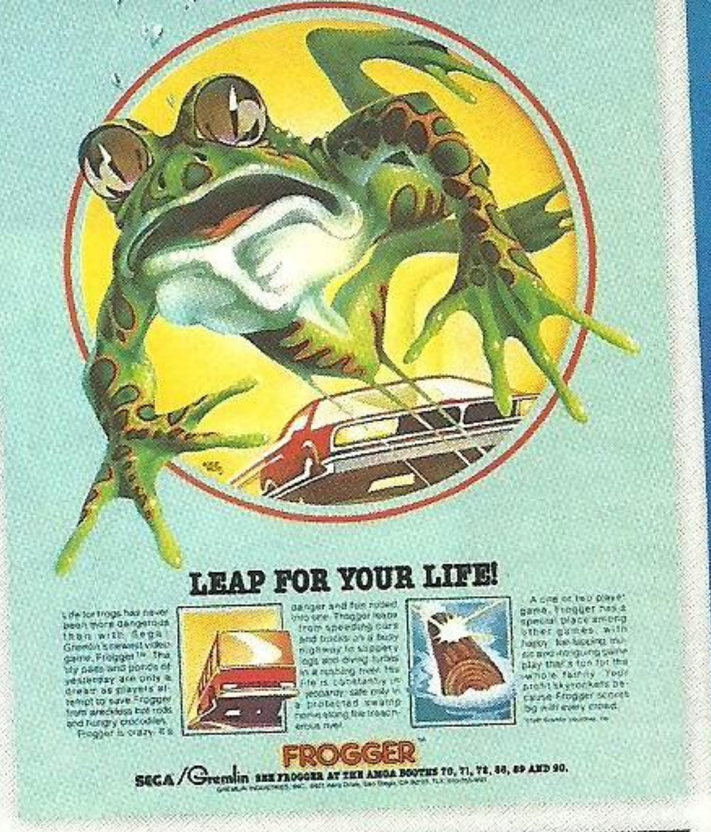
Całe szczęście, że Stany, a co za tym idzie również cały świat, mogą liczyć na swoją wielką bohaterkę – zielonowłosą, ubraną w długą czarną suknię „gothic-chick" Alicję. Dziewczyna prócz tego, że niczym Neo z Matrixa unika nabojów wykonując rozmaite akrobacje (w tym obowiązkowe gwiazdy), nosi na plecach ogromny karabin, przypominając w ten sposób chłodnego nieboszczyka niemowę Beyond the Grave, bohatera GunGrave. W przerwach między strzelaniem z olbrzymiej fuzji i lawirowaniem między pociskami, Alicja używa rozmaitych czarów zarówno defensywnych (stawia ścianę chroniącą przed atakami) jak i ofensywnych. Najsłabsze z nich to zwyczajne rzucanie w oponentów samochodami przy użyciu mocy telekinezy. Użycie silniejszych kończy się deszczem meteorytów lub uderzeniem potężnego pioruna. W obu przypadkach otoczenie zostaje zdemolowane, budynki składają się jak domki z kart, a dookoła unosi się piękny realistyczny dym.

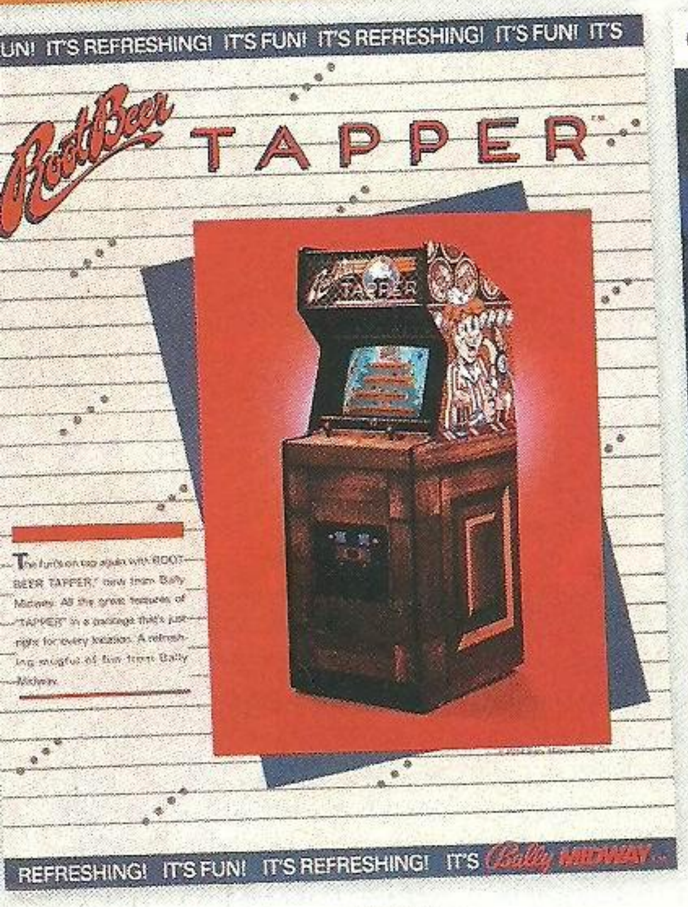
Mieszanka klimatów fantasy i nowoczesnej technologii, utrzymana w mrocznej atmosferze zniszczonego świata i design postaci kojarzący się trochę z Final Fantasy nie może okazać się niewypałem. Misje toczyć się będą zarówno w mieście, jak i poza nim. Dodatkowe poziomy pojawią się z czasem na Xbox Live i tylko w ten sposób gra wykorzysta dobrodziejstwa usługi sieciowej Microsoftu.

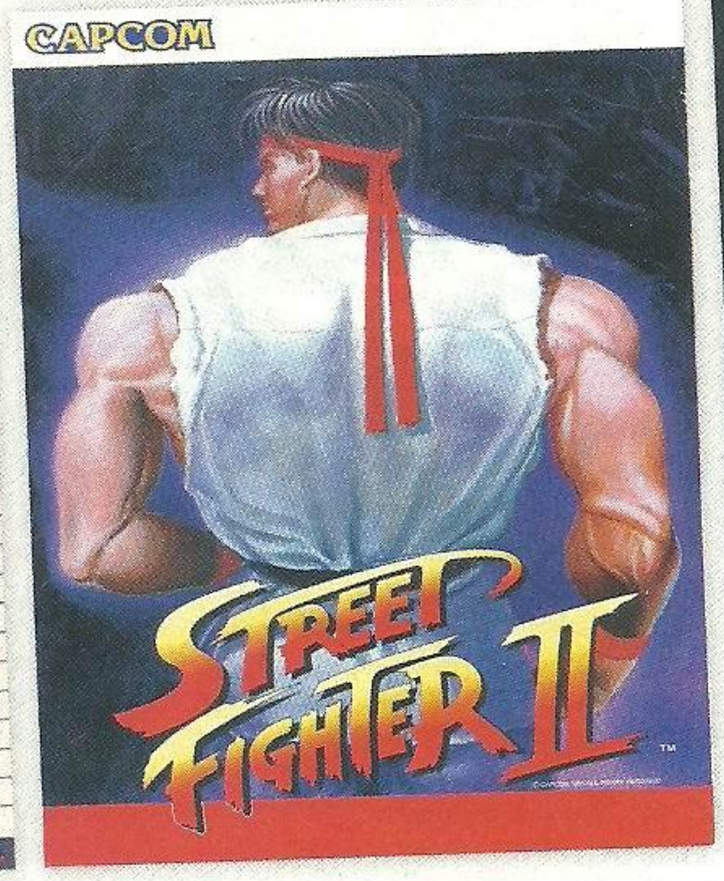
Na pierwszy rzut oka Bullet Witch nie prezentuje się szczególnie pięknie, a postać Alicji wypada trochę mało nextgenowo, ale nienajlepsze wrażenie szybko mija, gdy zobaczy się świetne oświetlenie, niszczące się otoczenie, wyraźne tekstury i naturalne ruchy postaci, choć ciężko w ten sposób mówić o demonach. Największą niewiadomą stanowi uproszczone do zaledwie dwóch przycisków i jednego analoga sterowanie – to wynik zafascynowania DSem i popularnością prostych gier ukazujących się na tę platformę. Ten wesoły shooter tpp tworzony był z myślą o Japonii, ale może i u nas dobrze się przyjmie. Odpowiednią żywotność zapewnią odblokowujące się po jednorazowym przejściu dodatkowe misje, a zabawę uprzyjemni możliwość zakupu nowych mocy i broni po każdej misji. Czekamy do zimy. ■■

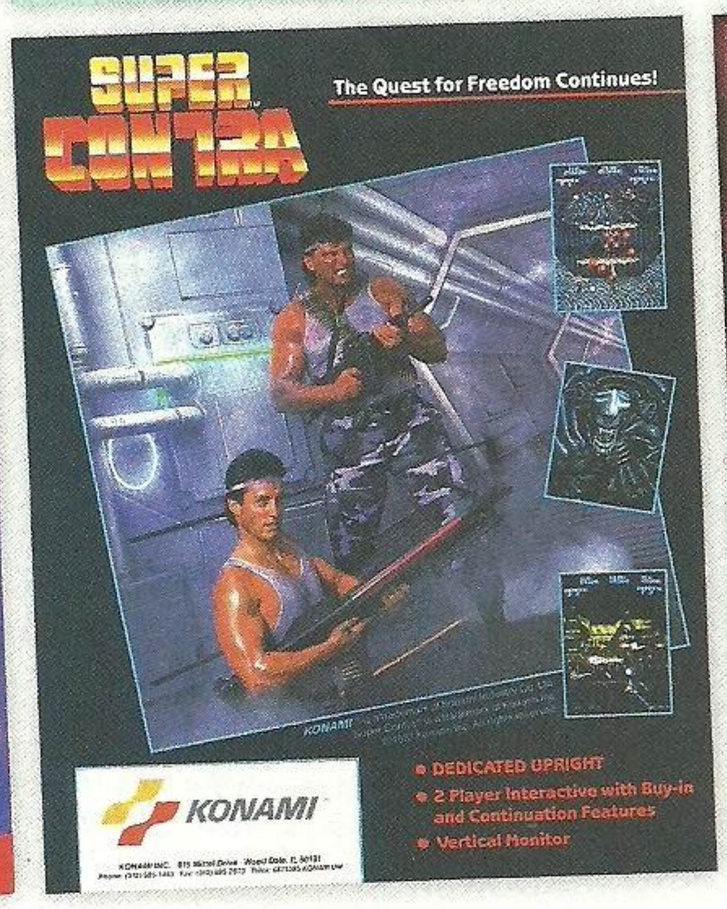












XBLA
XBOX_LIVE_ARCADE

Obawiasz się sezonu ogórkowego? Nie widzisz wśród zapowiedzi niczego, w co chciałbyś pograć w te wakacje? Zajrzyj na Live Arcade, a na pewno znajdziesz coś, co przykuje cię do konsoli. Na długo.

Przed premierą nowej konsoli Microsoftu gracze z niecierpliwością czekali na różne gry – niektórzy na Project Gotham Racing 3, inni na Perfect Dark Zero czy Dead Or Alive 4. Nie ma chyba jednak osoby, która kupując w dniu premiery Xboxa 360 robiła to z myślą o Xbox Live Arcade. Cały koncept wydawał się tylko dodatkiem i chyba nikt, zaaferowany posiadaniem pod swoim dachem konsoli nowej generacji, nie traktował poważnie propozycji grania w logiczne szlagiery znane z PeCetów i internetowych stron z darmowymi grami oraz tytuły znane tylko z emulatorów. Szybko jednak okazało się, że stare ale jare pomysły podane w nowym sosie, niskiej cenie, bezpośrednio do konsoli i korzystające z pełnej funkcjonalności Xbox Live to świetna sprawa. Przyjrzyjmy się więc uważnie samemu systemowi, grom jakie są obecnie dostępne oraz tytułom, które dopiero zmierzają na tę platformę.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Historia Xbox Live Arcade sięga 3 listopada 2004 roku, kiedy to Microsoft uruchomił protoplastę dzisiejszej wersji usługi na starszej siostrze „trzystaseśćdziesiątki". W sklepach można było otrzymać darmowe płytki, na których znajdowało się niezbędne oprogramowanie oraz gra Ms. Pac-Man. Dopiero po odpaleniu płyty mogliśmy przejrzeć listę dostępnych w usłudze gier, pobrać ograniczone czasowo do pół godziny demka, czy ściągnąć pełne wersje dokonując płatności kartą kredytową. Łącznie na Xboksie pojawiło się dwadzieścia siedem gier, z których część jest także dostępna w nowych wersjach na X360.

Wraz z nadejściem nowego dziecka Microsoftu Xbox Live Arcade został zintegrowany z dashboardem. Był to bardzo dobry krok – nie dość, że udało się znacznie uprościć cały proces i lepiej zintegrować go z usługą Xbox Live, to na dokładkę teraz każdy użytkownik konsoli ma możliwość w dowolnej chwili sprawdzenia, co XBLA oferuje. Czy chciałoby się Wam zwiedzać sklepy w poszukiwaniu jakiejś płytki, która pozwoliłaby pograć w nędzne, logiczne gierki? Przecież jesteście hardkorowcami – kupiliście konsolę dla poważnych gier, a nie pozycji, którymi moglibyście co najwyżej zainteresować mamę. A tak, gdy w menu konsoli natykacie się na opcję pograna w darmowe demka tychże gier, a na dysku X'a spoczywa pełna wersja Hexica, prawdopodobnie skusicie się, po to choćby, żeby obadać dokładniej co i jak. I nagle okazuje się, że opuszczacie pierwszą partię w PGR3, bo polujecie na perłę w Hexicu, olewacie zaproszenie od kolegi do zabawy w Fight Night Round 3, bo strzelacie kuleczkami w Zumie, niezbyt Was ciągnie do kolejnej partii w Dead Or Alive 4, za to Marble Blast Ultra wydaje się kuszącym pomysłem... Tak, tak, co by nie mówić – Xbox Live Arcade wciąga.

EKSTRA MOCNE I POPULARNE

Fakt ten uwidaczniają liczby. Trzech z każdych pięciu posiadaczy Xboxa 360 wypróbowało już to, co oferuje XBLA. Pod koniec stycznia tego roku, gdy w serwisie dostępnych było raptem 14 gier, statystyczny posiadacz konsoli ściągnął 4,5 gry! Teraz, gdy gier jest o połowę więcej, ten współczynnik jest oczywiście znacznie wyższy, a znajdziecie zapewne wielu takich, którzy mają wszystkie możliwe pozycje. Wiadomo też, że nie są to tytuły odpalane na króciutkie sesje – niektórzy spędzają z takimi pozycjami jak Hexic i nowe Geometry Wars wiele godzin dziennie, a poświęcony tym „gierkom" czas nie różni się od tego poświęcanego „dużym" grom kupowanym w sklepach (najlepszy gracz w Bejeweled poświęca tej grze codziennie 2,5 godziny!). Już słyszę malkontentów, którzy krzyczą, że gracze po prostu zżynają darmowe dema i to w nie grają. Otóż mylicie się – odsetek osób, które po zapoznaniu się z wersją demonstracyjną decydują się na kupno pełnej gry jest bardzo wysoki. Utrzymuje się w granicach dwudziestu procent przy uśrednieniu dla całego serwisu, podczas gdy topowe tytuły są kupowane przez ponad jedną trzecią wszystkich, którzy demka ściągnęli! Dla porównania podam, że w przypadku analogicznego systemu dystrybucji na rynku gier pecetowych współczynnik ten waha się w granicach jedynie 0,8-1%!

PURE GAMEPLAY

Widać więc, że ludzie grają. Widać też, że grają wszyscy – nieważne, czy jesteś okręgowym mistrzem Halo, hardkorowcem zaliczającym każdą nową grę, ojcem rodziny poświęcającym godzinkę dziennie na relaks przy konsoli czy dziadkiem lubującym się w logicznych łamigłówkach – na pewno znajdziesz wśród oferowanych na XBLA gier coś dla siebie.

Nawet, jeśli nigdy nie brałeś pod uwagę tego, że możesz zostać maniakiem Live Arcade, szybko okazuje się, że serwis robi wszystko, by ci to umożliwić. Po pierwsze – daje możliwość kupna gry za niewielkie pieniądze, np. wtedy, gdy nie mają odłożonej pełnej sumy na nowy tytuł, lub na rynku panuje posucha i akurat nic ciekawego do kupienia nie ma. Na XBLA zawsze znajdziesz tanią, prostą i wciągającą grę. Po drugie – dostaniesz ją bezpośrednio do konsoli w kilka minut – tyle, ile będzie potrzeba na jej ściągnięcie. Żadnych czasochłonnych transakcji, paczek, niekompetentnych pracowników sklepów i poczty, pudełek, pomyłek i całego związanego z tym cyrku. Wpadasz na pomysł kupna gry, płacisz, idziesz zrobić sobie ciepłe kakao, wracasz, siadasz wygodnie w fotelu i już grasz w swój nowy nabytek – czy to nie piękne? Po trzecie, twoi sieciowi znajomi też prawdopodobnie grają, więc dzięki Xbox Live natychmiast rozpoczyna się współzawodnictwo w zdobywaniu jak największej liczby punktów, ewentualnie wspólna zabawa online w trybie cooperative. Po czwarte, masz szansę zdobycia kolejnych achievementów i Gamerscore (każda gra oferuje dwanaście osiągnięć wartych dwieście punktów), co motywuje do dalszej zabawy i nadaje trochę głębszy wymiar pykaniu w te gierki. Wreszcie po piąte, i być może najważniejsze, zawsze znajdziesz tutaj coś, co przypadnie Ci do gustu. Lubisz współzawodnictwo i ryzyko? Możesz pograć w karty z ludźmi z najdalszych zakątków świata. Uważasz się za shooterowego mistrza? Geometry Wars wciągnie cię jak odkurzacz. Chcesz poczuć klimat starych salonów gier? Gauntlet czy Robotron ci tego dostarczą. Nikt w okolicy nie chce z tobą grać w twojego ukochanego Street Fightera 2? Już niebawem będziesz mógł zmierzyć się z całym światem. Kręci cię granie w trybie kooperacji? Gauntlet i Mutant Storm Reloaded czekają. Jak widać więc, pomimo że wiele z tych gier jest dostępnych także poza XBLA, połączenie powyższych cech powoduje, że wiele osób, które nigdy by nie sięgnęły po nie na PC/emulatorach/komórkach, z radością będzie się nimi bawić na swoim Xboksie. Poza tym, dzięki temu, że wyjadacze nagle zaczęli grać w gry dla bardziej przygodnych graczy, okazuje się, że ci drudzy, zaintrygowani, także sięgają po tę formę spędzania wolnego czasu. Jak myślisz? Czy twoja mama/dziewczyna/znajoma, która nigdy wcześniej z grami styczności nie miała, będzie bardziej zaintrygowana masakrowaniem obcych w Prey, czy faktem, że łamiesz głowę w Hexicu i strzelasz kuleczkami w Zumie? A w sytuacji gdy domownicy będą zaciekawieni twoją grą, być może sami się na nią skuszą i będą chcieli na własnym profilu współzawodniczyć w takie, dajmy na to, Bejeweled (za co będą musieli Microsoftowi zapłacić ściągając własną kopię, bo Wasza będzie dla nich widoczna jako trial – wyjątkowo sprytne rozwiązanie).

W RÓŻNORODNOŚCI SIŁA

Niepodwarzalnym faktem jest, że obecnie Xbox Live Arcade cieszy się

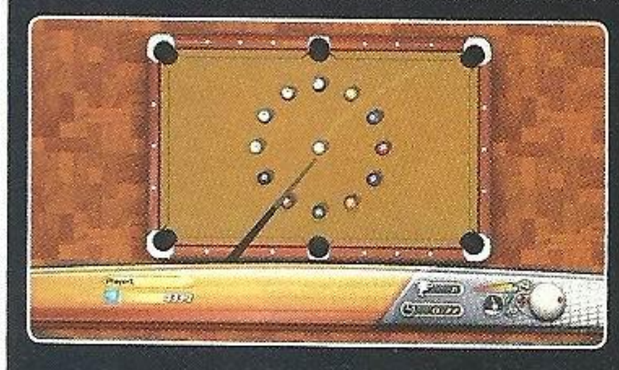
GRY

W momencie startu dostępnych było dziewięć gier, lecz liczba ta zaczęła błyskawicznie rosnąć. Dziś biblioteka zawiera dwadzieścia jeden pozycji i nieustannie się rozrasta, a gracze w równym stopniu co „dużych" gier, wyczekują nowych propozycji na XBLA. Pięć najpopularniejszych gier w kolejności to Geometry Wars, Gauntlet, Smash TV, Bejeweled 2 i Zuma.

Astropop

Ocena: 7/10 | Producent: PopCap | Gatunek: Logiczna
Cena: 800MP | Data wydania: 22.03.2006 | Oferuje: Leaderboards

Na dole ekranu znajduje się nasz stateczek, którym możemy sterować na boki. Z góry ekranu spadają różnokolorowe klocki. Stateczek może „zasysać" klocki i wypluwać je w inne miejsce, a gdy zetkną się ze sobą cztery lub więcej – znikną. Natraficie też na wiele specjalnych rodzajów klocków – takie, które trzeba wysadzać kilkakrotnie, zanim się rozpadną, oraz takie, które w różny sposób będą niszczyć okoliczne bloczki. Gdy akcja na ekranie robi się naprawdę gorąca możemy użyć broni specjalnych, jak laser czy bomby. Mamy tu dwa tryby gry – podstawowy, z zaliczaniem kolejnych poziomów, oraz survival. Od początku mamy dostępną dwójkę pilotów, a z czasem odblokujemy jeszcze następną parę. Gra cierpi z powodu przeciętnej oprawy, jednak potrafi na pewien czas przykuć do konsoli.



Bankshot Billards 2

Ocena: 8/10 | Producent: PixelStorm | Gatunek: Bilard | Cena: 1200MP | Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Najdroższa dostępna na XBLA gra, to dość rozbudowany bilard. Mamy tu wiele rodzajów gry: 9-ball, 8-ball, 3-ball, są nawet trickshoty i wariacja na temat bilardowego golfa. Niestety z konsolą jest dość ciężko grać, gdyż spuszcza nam zazwyczaj ciężki łomot. Na szczęście tryb multiplayer jest ciekawszy i mniej frustrujący. Fachowe zachowanie bili, miła dla oka oprawa i duża ilość trybów, to mocne strony tego produktu, ale z drugiej strony można za tą cenę mieć trzy inne gry...

Bejeweled 2

Ocena: 9/10 | Producent: PopCap | Gatunek: Logiczna | Cena: 800MP | Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards

Jedna z bardzo prostych, ale wciągających gier, dostępnych chyba na każdej możliwej platformie. Zasady są jasne – musimy tak zamieniać miejscami znajdujące się obok siebie elementy, aby po zamianie utworzyły nam linie proste po trzy lub więcej. Wówczas znikają, a z góry spada następna partia kryształków. Gdy połączymy ze sobą cztery lub pięć klocków otrzymamy specjalne kryształki, niszczące inne w okolicy, lub pozwalające nam oczyścić planszę z wszystkich elementów jednego typu. Grę charakteryzują cztery ciekawe tryby gry i miła dla oka i ucha oprawa. Ostrzegam – wciąga.

Crystal Quest

Ocena: 7/10 | Producent: Stainless Games | Gatunek: Strzelanka | Cena: 400MP | Data wydania: 7.02.2006 | Oferuje: Leaderboards, dodatki do ściągnięcia

Przedstawiciel najpopularniejszego gatunku na Xbox Live Arcade, czyli strzelanka obsługiwana dwoma gałami. Jedną gałą sterujemy kulką na ekranie, drugą strzelamy w dowolnym kierunku. Na planszach pojawiają się przeciwnicy, których możemy, choć nie musimy, niszczyć, a celem gry jest zebranie wszystkich kryształków rozrzuconych po levelu. Dopiero wówczas otwiera się na dole ekranu przejście do kolejnej planszy. Gra całkiem ładna i fajna, ale robi chyba mniejsze wrażenie niż Mutant Storm Reloaded czy Geometry Wars: Retro Evolved.

Feeding Frenzy

Ocena: 5/10 | Producent: Sprout Games | Gatunek: Zręcznościowa | Cena: 800MP | Data wydania: 15.03.2006 | Oferuje: Leaderboards

Zręcznościowa gra, w której sterujemy rybką. Rybka zjada rybki mniejsze od siebie, rybki większe od niej natomiast zjadają ją. W miarę pochłaniania innych stworzeń nasz bohater rośnie, mogąc zjadać coraz większe okazy... I to niestety wszystko, co w tym tytule się dzieje. Jest monotonnie, nudnawo, przeciętnie jeśli idzie o oprawę, generalnie – raczej nie warto się w to bawić. Nie pomagają nawet wyświetlane podczas ładowania poziomu, jak to autorzy określili, „ciekawostki z życia ryb" (sic!). Może, gdyby była o połowę tańsza... Eee, chyba nawet wtedy nie.

Gauntlet

Ocena: 7/10 | Producent: Midway | Gatunek: Zręcznościowa | Cena: 400MP | Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, cooperative

Klasyk nad klasykami – czy ktoś nie zna Gauntleta? Akcję obserwujemy z góry sterując należącą do jednej z czterech klas postacią zwiedzającą labirynty i walczącą z napotkanymi przeciwnikami, zbierającą skarby i klucze otwierające kolejne przejścia. Kwintesencja staroszkolnej gry, podparta jednak na Xbox Live przekozackim trybem cooperative dla czterech osób (w trybie dla jednego gracza jest zdecydowanie mniej fajnie). Warto w nią zainwestować, tym bardziej, że jest do ściągnięcia w przystępnej cenie.

Geometry Wars: Retro Evolved

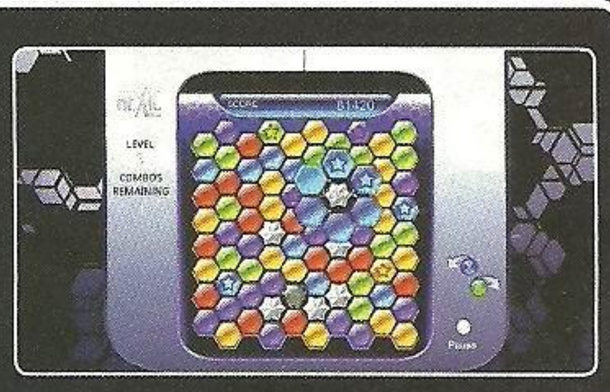
Ocena: 9/10 | Producent: Bizarre Creations | Gatunek: Strzelanka | Cena: 400MP | Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards

Kontynuacja undergroundowego hitu znanego z PeGieeRa. Klasyczny przykład dwugałkowego shootera – jedna gała odpowiada za sterowanie, a druga za strzelanie. I to wszystko. Czysta, niezmącona niczym akcja. Absolutny numer jeden, jeśli idzie o popularność na XBLA. Wspaniałe efekty graficzne, wkręcająca akcja i niewyczerpane pokłady miodu. Obowiązkowo!

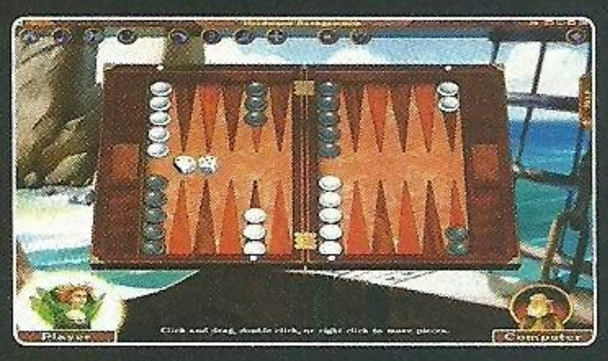
XBOX LIVE ARCADE

Hexic HD

Ocena: 9/10 | Producent: Microsoft | Gatunek: Logiczna | Cena: za friko (wgrywana na HDD) | Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards



Rewelacyjna gra logiczna autora Tetrisa. Obracając kolorowe hexy trójkami staramy się połączyć je w klastery minimum trzech tego samego koloru. Wówczas znikają. Co pewien czas na ekran spada z góry bomba w jakimś kolorze – należy ją wówczas w podanej liczbie ruchów usunąć z pola gry przy pomocy klastera hexów, gdyż w przeciwnym razie zobaczymy na ekranie napis Game Over. Gra jednak oferuje także drugie i trzecie dno, kiedy to układać będziecie z hexów kwiatki, z kwiatków gwiazdki, z gwiazdek perły i wreszcie klastery pereł – gwarantuję, że mózg będzie Wam się nieraz gotował. To zdecydowanie najgłębsza gra logiczna dostępna dziś na XBLA. Trzy wciągające tryby gry (Marathon, Time Attack i Survival), fachowy soundtrack, ładna i przejrzysta oprawa graficzna – to znakomity tytuł na wiele długich wieczorów. Niekoniecznie zimowych.



Hardwood Backgammon

Ocena: 6/10 | Producent: Silver Creek | Gatunek: Planszowa | Cena: 400MP
Data wydania: 8.12.2005 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Backgammon to backgammon – jeśli ktoś grał, to wie o co chodzi, a jeśli nie – cóż, nie będę tu tłumaczył zasad tej gry planszowej. Generalnie przesuwamy pionki na planszy o daną liczbę ruchów, determinowaną przez ilość wyrzuconych oczek w rzucie kostkami. Dość wiedzieć, że teraz możesz zmierzyć się albo z konsolą na trzech poziomach trudności, albo z innymi graczami przez Live. Nie wydaje mi się co prawda zbyt ciekawe siedzieć przed next-genem i grać w gry planszowe, ale może kogoś z Was będzie to niebywale kręcić... Choć wątpię. Gra jest ładnie wykonana, ma przyzwoitą oprawę graficzną, a podczas zabawy przygrywa nam spokojna, miła muzyczka. Dla niekumatych jest tutorial, natomiast ci, którzy nie weszli jeszcze w HD Erę, będą przeklinać nieczytelną czcionkę.

Hardwood Hearts

Ocena: 6/10 | Producent: Silver Creek | Gatunek: Karciana | Cena: 400MP
Data wydania: 8.12.2005 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Hearts, czyli po naszemu kierki. Każdy powinien znać tę grę, wszak dorzucana jest ona do każdego Windowsa. Oprawa graficzna jest oszczędna, czcionka nieczytelna na telewizorach nie-HD, a sama gra – cóż, gra w karty przez Xbox Live nie wydaje mi się ciekawa. Jeśli chcecie sprawić prezent mamie albo tacie, którzy z grami nie mieli do tej pory styczności, a nie macie komputera z systemem operacyjnym Microsoftu, to może być dobry wybór. Jeśli jednak zastanawiacie się, czy sami będzie w to grać, to odpowiedzieć można raczej tylko przecząca. Większość opisanych tu gier jest dużo ciekawsza.

Hardwood Spades

Ocena: 7/10 | Producent: Silver Creek | Gatunek: Karciana | Cena: 400MP
Data wydania: 8.12.2005 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Standardowo już dla gier firmy Silver Creek – przejrzysta oprawa, spokojna muzyczka i beznadziejna, nieczytelna w niskiej rozdzielce czcionka. Tym razem mamy do czynienia z grą znaną w Windowsach jako Piki. Podobnie jak w przypadku Hearts – chyba nie po to kupowaliście Xboxa 360, żeby grać w karty? Choć może się mylę... Podobnie jak w przypadku Hardwood Hearts możecie spróbować ściągnąć tę grę komuś, kto lubi spokojne karciane potyczki, jednak pamiętajcie, że mamy tu do czynienia z grą kooperacyjną, więc na pewno przyda się znajomość języka obcego, aby uniknąć nieporozumień. Bez tego ani rusz, chyba, że liczycie na spotkanie innych osób z Polski w sieci. Ale ja bym w tej materii nie był optymistą.

Jewel Quest

Ocena: 8/10 | Producent: iWin Games | Gatunek: Logiczna | Cena: 800MP
Data wydania: 08.03.2006 | Oferuje: Leaderboards

Całkiem przyjemna gra logiczna, zbliżona zasadami do Bejeweled 2, choć z kilkoma istotnymi różnicami. Walczymy tu z upływającym czasem, a za łączenie więcej niż trzech elementów nie otrzymujemy specjalnych żetonów. Celem gry jest takie zamienianie elementów, aby w każdym polu planszy przynajmniej raz znikły – takie pole staje się wtedy żółte. Dodatkowym udziwnieniem jest fakt, że późniejsze plansze nie są prostokątne, a nieregularne, dzięki czemu bardzo zmienia się sposób prowadzenia rozgrywki. Cieszy oko ładna grafika przywodząca na myśl klimatycznie przygody Indiany Jonesa, a gra wciąga, choć gdybym wybierał między Jewel Questem, a Bejeweled 2, zdecydowałbym się na tę drugą.

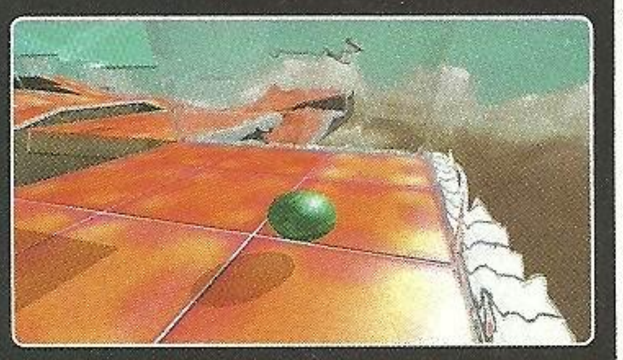
Joust

Ocena: 5/10 | Producent: Midway | Gatunek: Zręcznościowa | Cena: 400MP
Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, cooperative

Kolejny klasyk z bogatej biblioteki firmy Midway, wydany w 1982 roku. Gra niestety odstrasza już dziś oprawą – zarówno grafika jak i dźwięki są bardzo archaiczne. Sterujemy ludzikiem ujeżdżającym strusia i mamy za zadanie pokonać wrogów wskakując im na głowy. Jakikolwiek inny kontakt z przeciwnikiem kończy się zgonem naszego jeźdźca. Gra oferuje tryb kooperacji przez Xbox Live, ale niespecjalnie ją to ratuje – Gauntlet jest dużo fajniejszy.

Marble Blast Ultra

Ocena: 8/10 | Producent: GarageGames | Gatunek: Zręcznościowa | Cena: 800MP | Data wydania: 25.01.2006 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer



To jedna z najładniejszych gier, w jakie można pograć na Xbox Live Arcade. Sterujemy wielką, ślicznie cieniowaną kulą, którą musimy dotrzeć do końca poziomu, zbierając po drodze power-upy i kolorowe kryształy. Gra oferuje kilkadziesiąt coraz trudniejszych i bardzo ciekawie zaprojektowanych poziomów. Mamy tu rozmaite power-upy umożliwiające nam przejście plansz, takie jak super-skok czy kilkukrotne powiększenie kuli. Fizyka naszej bili jest znakomita, podobnie jak oprawa dźwiękowa. Gra oferuje również przezabawny i wciągający tryb wieloosobowy, w którym gracze „turlają swoje kulki" w wyścigu o kryształy rozrzucone na mapie. W mojej opinii to ścisła czołówka gier dostępnych na platformie i każdy może śmiało po nią sięgnąć.

dziś wielką popularnością. Mimo iż na razie nie wydaje się ona słabnąć, twórcy serwisu muszą starać się cały czas go uatrakcyjniać. Jasne, nie ma co martwić się o przyszłość tej platformy w kontekście gier logicznych czy konwersji z klasycznych automatów, jednak aby XBLA stało się pełnoprawnym sposobem dystrybucji gier i aby ludzie nie stracili zainteresowania, potrzebne jest poszerzenie dostępnej oferty gier. Microsoft obiecuje przynajmniej trzydzieści pięć gier dostępnych w systemie do lata, a następnie minimum trzy-cztery pozycje miesięcznie. W kwestii samych gier na razie widać tylko dwa ograniczenia – po pierwsze, gry muszą być niewielkie. Obecnie wszystkie tytuły nie przekraczają rozmiaru karty pamięci, aby osoby bez twardego dysku w swojej konsoli także mogły pograć. Po drugie, są to tytuły raczej familijne – nie ma dedykowanych starszym graczom pozycji. Oba te problemy nie mają jednak według twórców serwisu żadnego znaczenia. Jeżeli zajdzie taka potrzeba i będzie to usprawiedliwione, gry będą mogły być większe niż rozmiar memorki, a problem pozycji dla dzieci zniknie już niebawem wraz z premierą takich pozycji, jak Ultimate Mortal Kombat 3. Także zróżnicowanie samych gier ma szansę niebawem znacznie się zwiększyć. Myślicie, że po premierze kamerki do Xboksa 360 długo przyjdzie nam czekać na pierwsze gry wykorzystujące ją jako kontroler? Wydaje mi się, że nie, i popularny szczególnie mocno w Europie EyeToy od Sony może napotkać nie lada konkurencję. Niebawem będzie także można wykorzystywać pilota do sterowania przystosowanymi do niego grami. Niektóre gatunki tylko na to czekają – któż pogardziłby możliwością ściągnięcia quizów z sieci wraz z dodatkowo płatnymi pakietami pytań i odpalenie zabawy na wieczornej imprezie ze znajomymi? Gdy pojawi się taki quiz, jak myślicie, co ludzie zrobią? Pójdą za ciężkie pieniądze nabyć BUZZ! na PlayStation 2 z dedykowanym kontrolerem, plus ewentualnie drugą płytę z innym pakietem pytań? Czy może ściągną w pięć minut za kilka zielonych grę z Xbox Live Arcade, płacąc za kolejne zestawy pytań symboliczną kwotę? Power XBLA leży jednak nie tylko w tym, co system oferuje graczom, ale także w tym, jak atrakcyjne jest tworzenie gier na niego.

DEVELOPER FRIENDLY

Cały system pokazał już wszystkim, że warto na niego tworzyć. Nieustannie do obozu Microsoftu dołączają nowi developerzy, zainteresowani możliwością tworzenia tanich gier docierających do masowego odbiorcy. Szefowie malutkich studiów developerskich wyrażają się o koncepcji całego systemu w samych superlatywach zauważając, że taka platforma jest dziś jedynym miejscem, w którym mogą oni zaprezentować się ze swoim tytułem i wzbudzić nim realne zainteresowanie graczy. Nie myślcie jednak, że tylko niezależni developerzy dostrzegli potencjał XBLA. Midway czy Namco, być może przez swoją bogatą historię podbojów salonów gier, także natychmiast podchwyciły pomysł. Wiele olbrzymich firm developerskich otwarcie wyraża zainteresowanie pisaniem gier na tę platformę. Z tym entuzjazmem wiele wspólnego ma drastycznie inny od klasycznego model dystrybucyjno-finansowy Xbox Live Arcade. Wydaje się, że nie można w dzisiejszych czasach zrobić gry za 100,000$, ale na XBLA są jednak tytuły powstałe właśnie za takie pieniądze, a reszta jest niewiele droższa, powstając kosztem góra kilkuset tysięcy dolków. Ludzie pożyczają pieniądze od znajomych i rodziny i oto stać ich na zrobienie gry! Pojawiają się już inwestorzy, którzy są w stanie sfinansować stworzenie gry na XBLA i w tym się specjalizują. W porównaniu do dwudziestu-trzydziestu milionów zielonych, potrzebnych do stworzenia dzisiaj gry-killera wydaje się oczywistym, że w przypadku produkcji na XBLA ryzyko jest dużo mniejsze. Jeśli ktoś ma jakiś innowacyjny pomysł, wydawca raczej nie przeznaczy kilkudziesięciu milionów na niepewny interes. A kwota sto raz mniejsza zawsze się gdzieś znajdzie.

Mimo, iż dokładne liczby nie są znane, wiadomo, że producent gry dostaje ponad połowę wpływów ze sprzedanej kopii, co jest bardzo dobrym wynikiem. Za przykład do wyliczeń niech posłuży nam Marble Blast Ultra. Gra sprzedała się w pierwszym tygodniu w ilości ponad 20,000 kopii, co przy minimum połowie kwot pobranych od graczy przekazanych bezpośrednio twórcom daje nam ponad 100,000$. Biorąc pod uwagę, że, w przeciwieństwie do tradycyjnej sieci sprzedaży, żywot przeciętnej gry jest tu dłuższy niż dwa miesiące i wpływy z gier są bardziej rozłożone w czasie, łatwiej zachować płynność finansową. Także możliwość oferowania dodatkowych treści zwiększa wpływy z gier. Nie chcę tu powtarzać zbyt wiele z tekstu o e-dystrybucji, który można było przeczytać w poprzednim Neo Plus, ale łatwiej od gracza wyciągnąć małą sumę na grę i potem jeszcze kilka symbolicznych opłat za dodatki, niż zmusić do wydania kilkudziesięciu dolarów w sklepie. Gracz też jest zadowolony, ponieważ ryzykuje stratę tylko niewielkiej kwoty w przypadku, gdy gra nie spodoba mu się (albo nawet nic nie ryzykuje, bo wcześniej sprawdził przecież demko), a gdy podoba mu się i chce swój tytuł rozbudować o nowe elementy, płaci dokładnie za te dodatki, za które chce.

Także czynnik ludzki ma tu duże znaczenie. Prace nad dużym tytułem trwają teraz kilka lat. Twórcy gier stają się przez to niejako ludźmi jednej serii, poświęcając lata na napisanie gry, a zaraz potem

następne przy pracach nad sequelem. Myślicie że Hideo Kojima nie ma setek ciekawych pomysłów, które chciałby zrealizować? Zapewne ma, ale nie ma czasu, bo od ponad dekady robi tylko kolejne MGS-y. Jasne, fanom to nie przeszkadza, ale czy nie przeszkadza Kojimie? Hideo przynajmniej sprzedaje swoje gry w milionach egzemplarzy, ale jak musi czuć się Michael Ancel, którego ukochane dziecko, Beyond Good and Evil, sprzedaje się tragicznie pomimo zachwytów recenzentów, bo wydawca nie potrafi odpowiednio go wylansować? Może więc kontynuacja tego tytułu w uproszczonej oprawie, ale rozbudowanym gameplayu, znalazłaby swoje miejsce na XBLA i zainteresowałby się nią ktoś więcej, niż pies z kulawą nogą...

PICK UP AND PLAY

Xbox Live Arcade radzi sobie znakomicie, dużo lepiej, niż na początku zakładali twórcy systemu. Platforma, której niedawno nikt nie traktował poważnie, okazała się źródłem ciekawych, niedrogich gier, wśród których każdy znajdzie coś godnego uwagi. Zbliżające się tytuły z pewnością przekonają do siebie jeszcze więcej osób. Power w retro-graniu jest, co zauważyli już chyba wszyscy wielcy gracze na rynku – kawałek tego tortu chce zagarnąć dla siebie Nintendo ze swoją „wirtualną konsolą", spodziewamy się, że Sony również nie będzie się bezczynnie przyglądać, jak Microsoft trzepie ciężką kasę. Jeśli macie Xboxa 360, ale do tej pory byliście zbyt zajęci katowaniem Obliviona i Ghost Recona, mogę Wam już tylko polecić przeczytanie mini-recenzji i danie szansy którejś z gierek. Nie uwierzycie, ile mogą dostarczyć zabawy.

TO, CO MA NADEJŚĆ

Jeżeli zastanawiacie się, co Xbox Live Arcade zaoferuje, gdy znudzą Wam się aktualnie dostępne gry, spieszę z informacjami. W chwili obecnej zapowiedzianych jest ponad trzydzieści tytułów! Zdecydowanie dwie największe premiery to Street Fighter II Hyper Fighting i Ultimate Mortal Kombat 3, które już niebawem powinny trafić do sprzedaży (a być może są już nawet dostępne w momencie, gdy czytacie te słowa). Te dwa kultowe mordobicia przyciągną zapewne do konsol nowe fale graczy, którzy na razie nie byli zainteresowani XBLA. Po raz kolejny, zupełnie jak dziesięć lat temu, rozgorzeją dyskusje na temat wyższości jednej serii nad drugą. Nie wiemy co prawda ile obie gry będą kosztowały, natomiast nie mamy wątpliwości, że będą warte swojej ceny.

Oprócz wspomnianego już UMK3 Midway przygotowuje się także do ekshumacji swoich antycznych dokonań automatowych: niebawem pojawią się Defender, Cyberball, PaperBoy i Root Beer Tapper. Także Namco przygotowuje pokaźny line-up tytułów, które kiedyś święciły triumfy na automatach: pogramy w przygody Pac-Mana i Ms. Pac-Man, Galagę, Rally-X (stareńkie wyścigi z perspektywą z lotu ptaka, znane także z Ridge Racera na PSP) i Dig-Duga. Konami natomiast dostarczy Froggera, Contrę i Super Contrę (oł jeee, to jest to!), Track & Field, Scramble (stareńki scroollowany shooterek) oraz Time Pilot. Nawet Sega przymierza się do wejścia na platformę XBLA, oczywiście z przygodami niebieskiego jeża. Ale oprócz wszystkich tych znanych tytułów na XBLA zmierza także cały szereg nowych gier. Load Inc. przygotowuje konwersję swojej, jak to określają autorzy, „samochodowej party-game", pod tytułem Mad Tracks. Gra na screenach prezentuje się fajnie, ale z werdyktem wstrzymamy się do sierpnia, kiedy to gra powinna trafić do sprzedaży. Kierownictwo XBLA wiąże za to duże nadzieje z Texas Hold'em, czyli... tak, pokerem, który powinien pojawić się dosłownie na dniach. Autorzy Crystal Quest zapowiedzieli także grę NovaDrome (multiplayerowy racer z ostrą walką na torze w pełni trójwymiarowym środowisku), a team stojący za Outpost Kaloki X pracuje nad pozycją zatytułowaną Cloning Clyde. Bardzo ciekawie zapowiadają się także: RoboBlitz od Naked Sky Entertainment, czyli strzelanina robotami obserwowana z perspektywy trzeciej osoby hulająca na silniku Unreal Engine 3 oraz HoopWorld, czyli multiplayerowa koszykówka, w której grać będziemy w trzyosobowych zespołach i mająca obfitować w widowiskowe zagrania. HoopWorld także śmigać będzie na silniku Unreala.

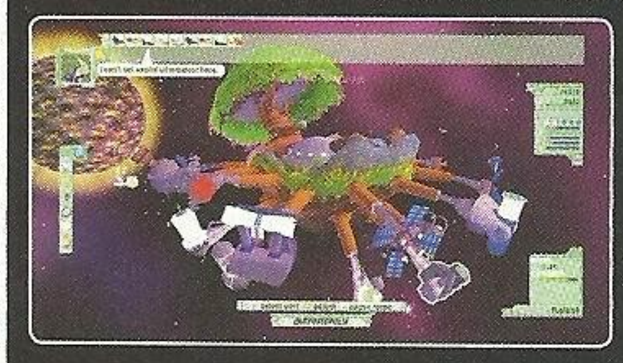
Listę zapowiedzianych gier zamykają Heavy Weapon od PopCap Games, sidescrollowany shooter, w którym poruszamy się czołgiem i niszczymy wszystko co się rusza (19 poziomów, upgrade'owanie naszej maszyny, pojedynki z bossami), Darwinia, gra strategiczna od Introversion Software, kontynuacja Mutant Storma o podtytule Empires (w której autorzy zapowiadają wszystkiego więcej, lepiej i ładniej), oraz tajemnicze gry Small Arms, Pinball i Totem Balls (to ci dopiero kretyński tytuł). Na sam koniec zostawiłem istną wisienkę na czubku tortu, czyli Lumines Live. Megahit z PlayStation Portable pojawi się na XBLA z pełnym suportem Live, co oznacza nie tylko multiplayer przez sieć, ale także masę dodatków ściąganych z sieci, jak nowe skóry czy utwory muzyczne. Logiczna gra Mizuguchiego ma szansę ostro namieszać na Live Arcade, odbierając palmę pierwszeństwa Geometrycznym Wojnom. Jak więc widzicie, nie zabraknie gier nowych, ani znanych i lubianych hitów z lat minionych, a wraz z pojawieniem się takich tytułów jak Mortal Kombat, Street Fighter czy Lumines, Xbox Live Arcade zostanie wywindowane na następny poziom i termin „serwis z popierdółkowatymi gierkami" odejdzie w zapomnienie raz na zawsze.

Blizzard Beast ■■

Mutant Storm Reloaded

Ocena: 8/10 | Producent: Pom Pom | Gatunek: Strzelanka | Cena: 800MP
Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, cooperative

Kolejna strzelaninka na dwie gałki. Jest to, obok Geometry Wars: Retro Evolved, najlepiej wykonana gra z tego gatunku. Zawiera blisko dziewięćdziesiąt wymagających poziomów, różnorodne bronie i wiele rodzajów przeciwników. Osiem poziomów trudności znacznie wydłuży nam czas z nią spędzony, podobnie zresztą jak tryb kooperacji. To ciekawa propozycja dla miłośników eksplozji i pożogi, w której trzeba wykazać się nie lada refleksem. Gra jest trochę bardziej różnorodna niż produkt Bizarre Creations, choć do kultu tejże dużo jej brakuje.



Outpost Kaloki X

Ocena: 8/10 | Producent: NinjaBee | Gatunek: Strategiczna | Cena: 800MP
Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, dodatki do ściągnięcia

To jedyna ekonomiczno-strategiczna gra na Xbox Live Arcade. Wcielamy się w niej w zarządcę stacji kosmicznej o charakterze usługowym. Okoliczni kosmici przybywają do nas by kupić gazetę lub napić się lemoniady. My natomiast zarządzamy zasobami (kasa i energia) oraz rozbudowujemy swoją stację dodając nowe moduły (stacja ma ograniczoną ilość slotów, w których możemy zamontować nowe punkty usługowe i instalacje). Mamy tu wszystko, czego potrzeba do dobrej zabawy – przejrzystą i ładną trójwymiarową grafikę, dużo misji (dodatkowe do ściągnięcia z Xbox Live Marketplace), fajne, proste zasady i głębię większą, niż by się na pierwszy rzut oka wydawało. Jedyna w swoim rodzaju gra, warta swojej ceny.

Robotron: 2084

Ocena: 4/10 | Producent: Midway | Gatunek: Strzelanka | Cena: 400MP
Data wydania: 06.01.2006 | Oferuje: Leaderboards, cooperative

Kolejna strzelanka na dwie gałki, tym razem niestety serwowana w wyjątkowo niestrawnej oprawie. Prawdziwy muzealno-śmietnikowy wygrzew, który nie oferuje nic więcej w stosunku do konkurencji (może poza ratowaniem biegających wśród przeciwników cywili), a ubrany w zdecydowanie gorsze szaty i słabsze sterowanie (można strzelać tylko w ośmiu podstawowych kierunkach, a nie posyłać pociski w dowolną stronę). Niestety – kompletnie nie warto ściągać tej gry, chyba, że ktoś zamierza zrobić to ze względów czysto sentymentalnych. Chociaż do tych być może wystarczy demo – naprawdę marnie się w to dziś gra.

Smash TV

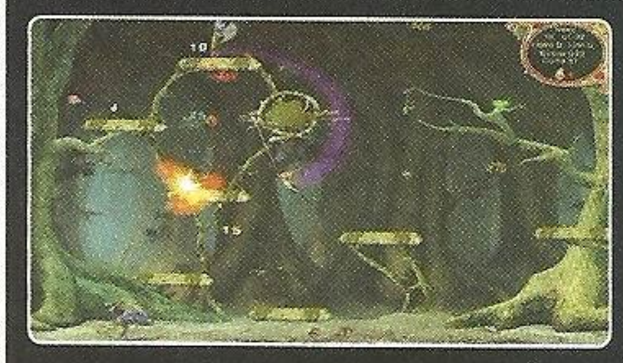
Ocena: 6/10 | Producent: Midway | Gatunek: Strzelanka | Cena: 400MP
Data wydania: 22.11.2005 | Oferuje: Leaderboards, cooperative

Jeszcze jedna strzelanina, w której za sterowanie odpowiadają dwie gałki. Oryginał wydano w 1990 roku, więc gra ma specyficzny oldskulowy styl i grafikę 2D. Podobnie jak w Robotronie, można strzelać tylko w ośmiu podstawowych kierunkach, jednak dużo lepsza oprawa, różnorodni przeciwnicy i bronie sprawiają, że w przeciwieństwie do tamtej gry na tę można się skusić. Z drugiej strony przy takich kosiorach jak Geometry Wars: Retro Evolved i Mutant Storm Reloaded nie ma jednak sensu.

UNO

Ocena: 7/10 | Producent: Carbonated | Gatunek: Karciana | Cena: 400MP
Data wydania: 09.05.2006 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative, dodatki do ściągnięcia, obsługa kamerki

UNO to popularna gra karciana, bardzo zbliżona do znanego chyba wszystkim makao, jednak gra się w nią przy pomocy specjalnych, dedykowanych kart, a nie zwykłej talii. Zasady jednak w dużej mierze są takie same – celem jest pozbycie się własnych kart, mamy specjalne karty, które zsyłają na następnego gracza rozmaite kary, w stylu konieczności odczekania kolejki czy dobrania kart z kupki, należy także krzyknąć UNO!, gdy pozbywamy się swojej przedostatniej karty. To typowa familijna gra, która dostarczy radości zarówno młodszym, jak i starszym graczom. Oprawa jest nader oszczędna, ale gra prezentuje się estetycznie. Kwestię wspomnianej wcześniej familijności może pokrzyżować już niebawem kamerka do konsoli. Bo kto powiedział, że gracze będą wykorzystywać ją do robienia zdjęć twarzy, a nie zupełnie innych części ciała...?



Wik: Fable of Souls

Ocena: 8/10 | Producent: Reflexive | Gatunek: Zręcznościowa | Cena: 800MP
Data wydania: 15.12.2005 | Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Wik również znajduje się w ścisłej czołówce najoryginalniejszych gier dostępnych dla użytkowników Xbox Live Arcade. W grze przejmujemy kontrolę nad tytułowym Wikiem, gollumopodobną kreaturą. Wik nie porusza się normalnie, a zawsze skacze – albo nisko i daleko, albo wysoko, lecz blisko. Ponadto potrafi huśtać się na swoim jęzorze oraz połykać przeciwników, a następnie pluć nimi niczym pociskami. Celem gry jest połykanie i wypluwanie zielonych robali porozrzucanych na poziomach, tak, aby złapał je stwór Slotham idący nieubłaganie w bok na dole ekranu, zanim opuści on lokację. Zbieramy bonusowe monety i kryształy, uciekamy i walczymy z przeciwnikami oraz skaczemy, skaczemy i jeszcze raz skaczemy. Wik ma śliczną, renderowaną grafikę, doskonały dźwięk, multum czekających na gracza poziomów oraz dużą dawkę oryginalności i miodu.

Zuma

Ocena: 9/10 | Producent: PopCap | Gatunek: Logiczna | Cena: 800MP
Data wydania: 22.11.2006 | Oferuje: Leaderboards

Zuma to bez dwóch zdań najbardziej wciągająca gra logiczna dostępna w serwisie. W kierunku dziury na końcu trasy nieustannie zmierzają różnokolorowe kulki. My kierujemy aztecką żabą, która pluje takimi samymi kulkami. Gdy w łańcuchu utworzymy rząd 3 lub więcej kulek jednego koloru – znikną, jednak gdy cały łańcuch dojedzie do dziury na końcu trasy, naszym oczom ukaże się napis game over. Fajowa grafika i dźwięk, świetne zachowanie kuleczek, masa stanowiących nie lada wyzwanie leveli – to wszystko powoduje, że gra dostarczy naprawdę masę zabawy każdemu, kto szarpnie się na osiemset punkciaków. Gra okrutnie wciąga – każdy, kto nie zakończył jeszcze sesji egazminacyjnej, powinien wstrzymać się z jej zakupem.

INFO
DEVELOPER: SONY SANTA MONICA
WYDAWCA: SONY
TERMIN: PIERWSZY KWARTAŁ 2007
PLAFTORMA: PLAYSTATION 2

GOD OF WAR II

Kratos od nowa pisze grecką mitologię, zabijając olimpijskich bogów i krzyżując szyki herosom. W pierwszej części zabił przecież samego Boga Wojny Aresa, w drugiej... Cóż, nie do końca jeszcze wiadomo, co będzie działo się w drugiej, ale Kratos znowu ma przerąbane, bo jego nowi kumple z Olimpu nie bardzo go polubili...

I, jak to mają w zwyczaju bogowie, gdy kogoś nie lubią – zrobili mu z dupy jesień antyku. Może nie dosłownie, ale tak to mniej więcej wyglądało. Kratos strącony z Olimpu musi odszukać trzy Mojry, czyli greckie boginie losu, aby, co już jest chyba dla Was oczywiste – odwrócić swój przeklęty los.

Na razie nie wiadomo, jak Kratos dobierze się Mojrom do skóry (bo wątpię, żeby je grzecznie prosił, czy błagał na kolanach), ale za to wiem, co między innymi jest mu potrzebne, by do celu dotrzeć – Złote Runo, które w tym wypadku umieszczono nieopodal świątyni Gorgon, czyli sióstr Meduzy, którą Kratos utłukł w God of War...

Dorwałem jednopoziomowe demo, które Banan ogrywał na E3 i miałem czas, by na spokojnie się nim zająć i sprawdzić dosłownie wszystko, co chłopaki z Santa Monica Studios przygotowali dla graczy. Wprawdzie genialny David Jaffe nad kontynuacją przygód Kratosa sprawuje piecze wyłącznie ojcowską, a wszystkim zajmuje się niejaki Corey Balrog, którego nazwisko gwarantuje krwawą i bezkompromisową jatkę, a którego sobowtór pojawia się w demie, jako jeden z pomniejszych bossów. No dobra, tak naprawdę pojawia się tam stwór bardzo podobny do Balroga z Władcy Pierścieni, ale wiecie, o co nam chodzi.

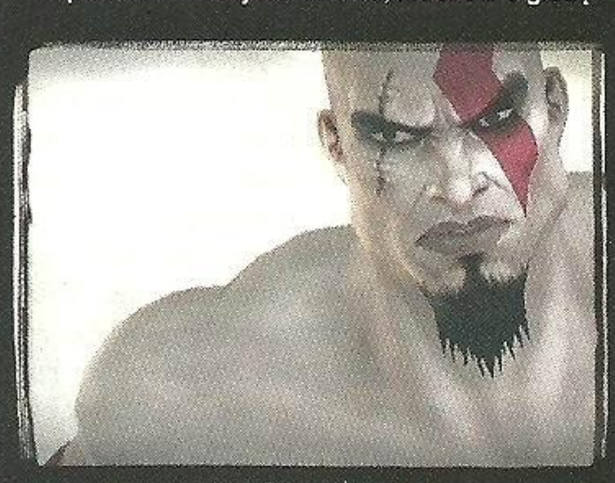
KRATOS ZSTĘPUJE Z OLIMPU

I czyni to w stylu, do którego nas przyzwyczaił – spadając lotem koszącym z ogromnej wysokości. Nie wiem, czy to efekt zamierzony, ale w tym wypadku Kratos przypomina mi o innym sławnym mitologicznym upadku, a konkretnie – o upadłym aniele, czyli Lucyferze. Czy Kratosa czeka podobny los? Czy w głowach twórców gry pojawił się perwersyjny pomysł zastąpienia Hadesa Kratosem? W końcu ten drugi wprost specjalizuje się w dostarczaniu temu pierwszemu kolejnych lokatorów piekła... Okej, trochę zapędziłem się w tych domysłach, więc lepiej zajmę się tym, co oferuje demo, bez dalszego snucia chorych wizji.

Świeżo detronizowany (?) Bóg Wojny ląduje z przytupem, od którego pękają skały, w wąwozie wiodącym do głównej bramy świątyni Grogon, ale po drodze spotka się ze starymi znajomymi – nieumarłymi wojownikami. To oczywiście zaledwie rozgrzewka przed dalszą rzeźnią, ale tych kilka pierwszych ciosów pozwala sobie przypomnieć, jaka siła drzemie w ramionach Kratosa i jak śmiercionośne są jego dwa ostrza na łańcuchach. Kilku wojowników szybko rozstaje się ze swym pseudożyciem, a my (ja i Kratos, hehe) ruszamy dalej w poszukiwaniu kolejnych frajerów mających na tyle źle w głowie (cóż, gdy mózgi im wygniły, to ciężko oczekiwać, że wykażą się choć odrobiną instynktu samozachowawczego...). Po chwili dochodzę do niecki, w której otoczony śmierdzącymi bagnami leży cały kompleks świątynny. Podbiegam do głównych wrót i po chwili zamieniam się w kamień – gorgona wyobrażona na drzwiach w ten sposób wita nieproszonych gości, prawdę mówiąc też bym chciał mieć taki bajer na drzwiach... Pożałowałby każdy, kto chciałby mi wręczyć Strażnicę o ósmej rano w sobotę. No, ale, ale – wracajmy do Kratosa. Na szczęście w pobliżu nie ma żadnych wrogów, więc po chwili machania analogiem uwalniam się z kamienia. Wiedziony światłą myślą naszego ministra edukacji ruszam w prawo, kilka półek, skok nad rozpadliną i jestem na otoczonym cuchnącym błotem cyplu, na końcu którego kruki sobie coś rozdziobują. Włącza się też scenka pokazująca mi cel mojej wyprawy – Złote Runo. Niestety, muszę wykombinować jakiś sposób, żeby się do niego dostać, bo wokół niego tylko błoto i błoto. Podchodzę do zwłok i po chwili staję się posiadaczem klucza. Nie wiem jeszcze do czego (taa, trzeba było leźć w lewo, a nie w prawo), ale się dowiem. Po chwili poznaję też nowy rodzaj przeciwników – kurduplowate gnomy uzbrojone w dwa topory na łeb. Nie są specjalnie wymagający, ale potrafią się nieźle bronić przed wyrzucaniem w powietrze i czasami nawet kontrują. Zwyczajowo najwięcej zabawy jest podczas testowania efektów rzutów. Tym razem jest konkret – najpierw Kratos odbiera przeciwnikowi topór, ucina mu drugą rękę, potem nogi w pasie, a na koniec dobija ciosem w potylicę, gdy bezręki i beznogi kurdupel wije się na ziemi. I wiem, opisane nie brzmi nawet w połowie tak fajnie, jak wygląda. Ale zapewniam – jest brutalnie. Karły poszatkowane, wracam do wrót świątyni.

A tam czeka już kościsty komitet powitalny – szkieletorki! Kilka kontrolnych machnięć ostrzami i wszystkie rozsypały się z rozkosznym grzechotem. Ale, ale – to jeszcze nie koniec! Po chwili wstały i rozpoczęły kontratak. Tym razem zamiast wywijać ostrymi narzędziami, wziąłem sprawy we własne ręce i złapałem pierwszego z brzegu kościotrupa. Po chwili rozpadł się na kawałki, a czerwone punkty potwierdziły, że jest to niewątpliwie jeden z najskuteczniejszych i najszybszych sposobów na pozbycie się kościstego problemu. Na tuczenie nie ma czasu.

Spod drzwi ruszyłem w lewo, rzuciłem o glebę



■ Być może Kratos stawia efektywność nad efektownością, ale i tak sieczka w jego wykonaniu jest piękna.

kolejne kości i doszedłem do drzwi, do których pasuje znaleziony klucz. Za nimi znajdował się krótki wąwóz i wewnętrzny dziedziniec świątyni z otoczoną kolumnami budowlą tuż nad krawędzią urwiska. Zanim jednak miałem okazję ją bliżej obejrzeć, na plac wyszedł znany już kurdupel i zadął w róg. Po chwili zza krawędzi klifu wylazł cyklop, a gnom dosiadł go wspinając się po nim za pomocą haków na swych toporach i zaczął olbrzymem sterować. Na szczęście okazało się, że cyklop i owszem, potrafi przypieprzyć, ale jeźdźca dość łatwo jest z niego ściągnąć – wystarczy wcisnąć rzut i chwilę pomashować kółko, a cyklop runie na pysk, zaś my dobierzemy się do karła. Na dokładkę usunięcie „kierownika" sprawia, że cyklop gotowy jest do wykończenia (pojawia się nad nim znajomy symbol czerwonego kółka). Oczywiście na maksa brutalnego, bo kończącego się wyrwaniem biedakowi jedynego oka. Kilka karłów i dwa cyklopy później mogłem ruszyć dalej. Wlazłem do środka wspomnianej budynku wiszącego nad krawędzią urwiska, a po chwili okazało się, że budowla owa jest niezbyt stabilna. Odnalazłem kolejne drzwi (po usunięciu bloku, czy też sarkofagu zasłaniającego je), a za nimi korytarz, w którym miałem okazję odnowić znajomość z nieumarłymi wojownikami. Tym razem jednak z nowym typem – można ich poznać po bardziej niebieskawej niż szarej skórze oraz po tym, że można ich fachowo załatwić rzutami. W jednej wersji Kratos umożliwia im spojrzenie za siebie brutalnie skręcając delikwentom karki, a w drugiej ostateczny cios w łeb zadaje urwaną wrogowi ręką. Jak się bawić, to się bawić!

Na końcu korytarza znalazłem wejście do sporej groty, gdzie mogłem po raz pierwszy wypróbować nową broń – łuk (Wind Bow) Kratosa, siejący magicznymi strzałami czerpiącymi energię z mocy Kratosa (niebieski pasek). Okazał się średnio skuteczny, ale bardzo szybkostrzelny. Aha, wypróbowałem go na harpiach, ale robotę dokończyć musiałem ręcznie, choć tym razem obyło się bez wyrywania skrzydełek jak w pierwszej części gry. Kratos też lubi urozmaicenia. Na środku pieczary znajdowała się olbrzymia kolumna (a raczej stalagnat, ale to geologiczna różnica), która po rozwaleniu ukazał świecący na zielonkawo punkt, o który Kratos może zaczepić swe ostrze na łańcuchu i z gracją się chwilę pobujać. Po przeskoczeniu na dwa kolejne punkty (znajdujące się na wiszących z sufitu stalaktytach) i zatoczeniu zgrabnego łuku wylądowałem w kolejnym krótkim wąwozie z bagnem w połowie drogi i kolumnadą na drugim końcu. Przez błocko przedostałem się skacząc po pniach, ale już na przedostatnim okazało się, że na końcu czeka kolejny nowy typ wroga – łucznicy siejący wybuchowymi strzałami. Nie żeby byli jakoś specjalnie groźni, ale Kratos generalnie nie lubi wrogów, których nie może dosięgnąć. Dlatego też zdemolowałem dwie skrajne, dość kruche filary i pozbyłem się dwóch łuczników. Trzeci, sprytniejszy, ustawił się nad potężną kolumną, ale po jej chwyceniu i rozbujaniu spadł na ziemię jak gotowy do zerwania owoc. Chwila tańca z ostrzami i, a jakże, testowanie rzutu! Tym razem rozłożenie na łopatki i wbicie wrogowi w twarz jego własnego miecza. Ha, ma chłopak niewyczerpane pokłady fantazji.

Po wlezieniu na górę urwiska, przy którym znajdowała się kolumnada, doszedłem do drzwi wiodących do okrągłej, zamkniętej areny. Zeskoczyłem na dół i podszedłem do leżących niemal na środku zwłok jakiegoś nieszczęśnika. Okazało się, że można je podnieść i położyć na przycisku otwierającym jedne z drzwi w ścianach areny. Za nimi znalazłem przycisk otwierający kratę (fachowo – bronę) prowadzącą do wyjścia, ale brakowało mi czegoś, czym mógłbym go wcisnąć. Po krótkiej inspekcji areny znalazłem drabinę, a na jej szczycie – wajchę, której przesunięcie pozwoliło mi zapoznać się z kolejnym wrogiem. Jednocześnie znajomym i nie. Na arenę wpadł cerber-albinos i na dokładkę rogaty. Dodatkowo plujący jakimiś eksplodującymi pociskami. Rzuciłem się w wir walki i po kilku combosach zobaczyłem znajome kółko nad głową przeciwnika, które oznajmiło mi, że czas kończyć zabawę. I choć wiedziałem, że za chwilę będzie brutalnie, to nie spodziewałem się, że Kratos postanowił zabawić się z wielkim psem w kotka i myszkę... Kurde, no kurde – jak to Wam powiedzieć... Kratos urwał cerberowi (przypominam – mitologiczny trójgłowy pies), tylko jeden łeb! Zraniony cerber wycofał się jak zganiony szczeniak, ale po chwili znów ruszył do ataku. Sytuacja się powtórzyła – kolejny łeb został urwany (tym razem było też fachowe przyszpilenie łapy do podłogi jednym z ostrzy), a po paru kolejnych ciosach i wbiciu klingi w mózg kryjący się w ostatnim czerepie – cerber padł. Muszę powiedzieć, że była to jedna z najbardziej brutalnych akcji w tym demie, nie licząc oczywiście wyrywania gałki ocznej cyklopom. Pewnie przyjąłbym to bardziej na miękko, ale zraniony cerber popiskiwał zupełnie jak jamnik przyszpilony do ziemi przez dobermana. No dobra, koniec tego użalania się – ruszamy dalej. Po zabiciu cerbera i rozwaleniu ściany jego legowiska znalazłem potrzebne zwłoki i mogłem otworzyć blokującą wyjście bronę.

Kolejny wąwóz, a na końcu – rzeka i wodospad błota. I scenka, w której walczący samotnie z martwiakami wojownik wykrzykuje jakieś żałosne teksty. Wiecie, jakieś wołanie o pomoc, coś o odmianie losu i o tym, że wie gdzie znajduje się Złote Runo. Phi, my też wiemy i właśnie szukamy sposobu, żeby się tam dostać. Aha, coś mi się wydaje, że to nie kto inny, jak Jazon, legendarny zdobywca Złotego Runa. No dobra, poudawajmy przez chwilę, że bohatersko ruszamy mu na pomoc. Droga wiedzie przez trzy unoszące się na powierzchni błota okrągłe platformy na łańcuchach, Swego rodzaju promy, ale ktoś w nieprzeniknionym przebłysku geniuszu umieścił je nie w poprzek, ale wzdłuż rzeki. Aby móc przeskoczyć z jednego na drugi trzeba przesunąć je tak, by znalazły się obok siebie. Robimy to za pomocą korby umieszczonej na krawędzi platformy. Chwilę czasu zajęło mi znalezienie sposobu na szybkie przesuwanie platformy, bo wskazówka pojawiająca się na ekranie sugeruje wolne kręcenie prawym analogiem i krótka przerwę po każdym z obrotów. Tym sposobem zyskałem tyle, że musiałem załatwić kilkunastu wyskakujących w parach nieumarłych wojowników, a platformę przesunąłem o kilka metrów, bo po puszczeniu korby wraca ona na swoje miejsce. Po paru minutach doszedłem

WIND BOW

Wind Bow zastępuje Zeus Fury z poprzedniej części gry – zamiast miotać złocistymi piorunami, szyjemy z magicznego, świecącego na niebiesko łuku energetycznymi strzałami zużywającymi manę Kratosa. W demie Wind Bow przydaje się okazjonalnie i na dokładkę jest niezbyt skuteczny, ale można go używać w combosach po podrzuceniu przeciwnika w powietrze.

„Chcemy więcej bossów w grze. Tylu, ile to tylko możliwe. Dla mnie jedną z najlepszych rzeczy w God of War były właśnie pojedynki z bossami; tym razem będzie więcej antycznych stworów, pojawią się także herosi." – Cory Barlog

BUJU, BUJU...

Zamiast bujać się na zawieszonych u sufitu linach i łańcuchach, w God of War II Kratos używa do tego swych ostrzy. W odpowiednich miejscach pojawiają się świecące na zielono punkty, o które można je zaczepić i z gracją przebujać się na drugą stronę przepaści. Różnica niby niewielka, ale przynajmniej daje złudzenie tego, że liny nie zostały zawieszone w odpowiednich miejscach po to, żeby ułatwić zadanie bohaterowi.

■ Zawsze cieszy nas, gdy screeny dostarczone przez developera pochodzą bezpośrednio z gry – Santa Monica Studios nie preparuje bullshotów. Czy to może być Jazon, który Złotego Runa jak się okazuje nie zdobył...?

Intrygują nas widoczne po prawej gigantyczne konie zakute z złote ladry – czyżby tak według Balroga i spółki wyglądał rydwan boga słońca Heliosa?

do tego, że analogiem trzeba kręcić wolno, a kręcenie zacząć w punkcie analogicznym do tego, w którym znajduje się korba. Tym sposobem szybko przedostałem się na drugą stronę, a po drodze musiałem pokonać zaledwie kilku wrogów.

Krótki, wąski wąwóz, a na końcu polana, z której jedyne wyjście zablokowane było przez stertę skał. A raczej coś, co na kupę kamienia wyglądało, bo okazało się być wspomnianym na początku tekstu kuzynem Balroga – płomienno-kamiennym demonem. Walka była dość prosta – wprawdzie demon walił mocno w ziemię i ciskał głazami, ale z miejsca się nie ruszał, więc można było spokojnie trzymać się na dystans. Gdy przeszło mu rzucanie kamulcami i uderzanie piąchami w glebę, dostał kręćka – rozkładał ramiona i wirował wokół własnej osi, gdy się do niego zbliżałem. Wykonywał kilka obrotów i na chwilę zamierał, co skrzętnie wykorzystywałem do wypłacenia mu kilku lepów. Powtórzone parę razy zaowocowało czerwonym kółkiem nad głową i koniecznością wklepania pojawiającej się na ekranie kombinacji przycisków, a także niezwykle efektownym piruetem Kratosa w powietrzu. Kilka morderczych dźgnięć później demon eksplodował i mogłem ruszyć dalej. Powaliłem uschnięte drzewo tworząc sobie mostek nad rozpadliną, przelazłem po ścianie porośniętej bluszczem, a potem po linie rozwieszonej nad przepaścią. Oczywiście przejście utrudniali mi znajomi martwi wojownicy, ale robili to bez większego przekonania. W momencie, gdy doszedłem do końca liny, usłyszałem przedśmiertny krzyk. Ups, nie zdążyłem, hehe – Jazon (czy ktokolwiek to był), właśnie padł. Gdy do niego podszedłem coś tam jeszcze wybełkotał o Złotym Runie, ale słuchałem go jednym uchem.

Przeskoczyłem po obracającym się kole i znalazłem się na serii ruchomych chodników. Pierwszy nie był problemem, ale na drugim, oprócz przeciwników, znajdowały się płaskorzeźby meduz wysyłające swe powodujące zatwardzenie (skóry) promienie. Na szczęście na podgniłych przeciwników działały one o wiele lepiej niż na Kratosa, więc z dotarciem do końca ruchomego chodnika i rozwaleniem blokującej wyjście drewnianej kraty nie było problemu. Po przeskoczeniu (punkt, o który można zaczepić ostrze na łańcuchu) na okrągły dziedziniec, rozwaleniu pomników oraz wypchnięciu blokującego wyjście „sarkofagu", znalazłem się obok „bujanego budynku". Po chwili kombinowania wciągnąłem oba sarkofagi na sam koniec budynku, tuż nad przepaścią, a sam podszedłem od drugiej strony i... Zrzuciłem ważącą na oko przynajmniej kilkadziesiąt ton konstrukcję wprost w przepaść tworząc sobie tym samym elegancki mostek przez bagnisko prowadzący do celu podróży – Złotego Runa.

Gdy już je zdobyłem i przeskoczyłem na znajomy cypelek ze zwłokami na końcu, okazało się, że Złote Runo jest swego rodzaju tarczą – puklerzem, którym można odbijać ataki wroga. Po chwili mogłem to sprawdzić na pięciu meduzach – Złote Runo elegancko odbijało ich mordercze promienie i zamieniało je same w kamień. Krótka piłka. W tym samym momencie wpadłem na oczywisty pomysł – w ten sposób na pewno dostanę się do wnętrza świątyni Gorgon! I okazało się, że rzeczywiście – Złote Runo po raz kolejny odbiło promień bijący z oczu płaskorzeźby na wrotach, a one same zamieniły się w kruchy kamień. Teraz już tylko schody w dół i piękna główna sala świątyni – wirujące w słońcu drobinki kurzu, woda lejąca się z rzeźb na ścianach, kolorystyka normalnie jak w ICO. Ale to nie ICO, to God of War! Po podejściu do znajdującego się na środku postumentu z wielką księgą... Demo się kończy. Faak! Ale kończy się z wykopem – do wnętrza świątyni rozwalając ścianę wpada olbrzymia, gruba i tłusta Gorgona! Zapewne jedna z dwóch sióstr Meduzy. Potworzyca łapie Kratosa i ciska nim o glebę. Ten niespecjalnie się przejmując wstaje, łapie ostrza i beznamiętnie przygląda się ryczącej z wściekłością Gorgonie i zauważa obwisłe cyce.

Tak ostatecznie kończy się demo God of War II – prawdopodobnie ostatniej wielkiej gry na PlayStation 2, na którą przyjdzie nam poczekać aż do stycznia przyszłego roku. Dlaczego aż do stycznia? Bo wcześniej z hukiem nadejdzie PlayStation 3 i nic, ale to nic, nie może odwracać uwagi graczy od tego wiekopomnego wydarzenia.

ZŁOTE RUNO

Czyli jak nie dać się meduzom i rozbić im ten zakuty łeb

Jak się okazuje Złote Runo nie jest wcale złotą baranicą, tylko małą tarczą (puklerzem) o kształcie baraniego łba. Cóż, nie od dziś wiadomo, że ekipa God of War dość swobodnie interpretuje grecką Mitologię – w pierwszej części Kratos zabił Meduzę, choć to zadanie wykonał podobnież Perseusz. W drugiej zdobywa Złote Runo, które miał zdobyć Jazon wraz z Argonautami, a na dokładkę Złote Runo znajduje się w świątyni Gorgon, a nie w Kolchidzie i tak dalej i dalej. Ważne, że Złote Runo rewelacyjnie odbija promienie gorgon i to we wszystkich kierunkach! Jeżeli atakują nas z dwóch stron gorgony, ale tylko jedna próbuje swego magicznego wzroku, to i tak sparowanie ataku Złotym Runem załatwi obie przeciwniczki. Potem wystarczy je już tylko lekko puknąć, by rozsypały się w gruz.

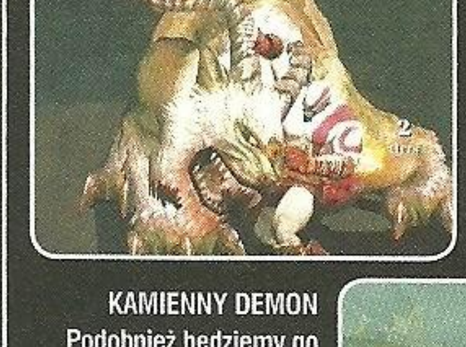
BESTYARYUS2

W God of War II wracają starzy przeciwnicy i pojawiają się nowi. To oczywiste.

MARTWY ŻOŁNIERZ
Standardowy leszczyk z pierwszej części – mięso armatnie. Nigdy nie pojawia się sam, ale to niewiele zmienia, Kratos zawsze ma przewagę liczebną, hehe.

SZKIELETY
Rozpadają się po pierwszym lepszym ciosie, a potem wstają i od razu próbują kontrować. Można je rozwalić combosem, ale łatwiej jest rzutem.

ŻOŁNIERZ-SATYR
Ma kopyta i sierść na nogach, ale w starciu z Kratosem trzeba mieć raczej oczy dookoła głowy, co nasz bohater udowadnia ukręcając przeciwnikowi łeb.



KARZEŁ Z TOPOREM (W GŁOWIE)
Karły nie są niebezpieczne dopóki nie dosiadają cyklopów, za to fajnie się je masakruje rzutem. Sam miód.

CYKLOPY
Są tak głupie, że potrzebują jeźdźców, by walczyć z Kratosem. Ale i tak jest ona nierówna i na dokładkę można stracić oko. To problem, jak ma się jedno.

ROGATY CERBER
Podstawa to nie tracić głowy w starciu z trójgłowym kundlem, a potem urwać mu wszystkie trzy łby. Nasiusiało się na podłogę, to trzeba ponieść karę.

KAMIENNY DEMON
Podobnież będziemy go w miarę często spotykać w pełnej wersji gry... No to ma pecha, bo jest nieruchomy. Gdyby nie to, mógłby przynajmniej spróbowac ucieczki...

GORGONA
Niestety, nasze jednopoziomowe demo skończyło się tuż przed walką z tym paskudztwem. Nie możemy doczekać się, by urwać jej łeb przy samej...

DEMO DEMEM
Ogranie samego dema przynosi kilka informacji na temat tego, jak będzie wyglądała kontynuacja przygód Kratosa. Ale z całą pewnością nie wszystkie. W demie bowiem nie znalazłem jakichś przełomowych rzeczy, a wszelkie nowości znajdziecie szerzej opisane w ramkach. Owszem, podjarało mnie już samo to, że mogę w nowej scenerii znowu sadystycznie katować przeciwników fachowymi ciosami.

Puzzle i sekwencje zręcznościowe nie różnią się za bardzo od tego, co widzieliśmy w GoW.

„Bardzo chcielibyśmy stworzyć trylogię. David Jaffe i ja mamy podobne odczucia co do tego, jak powinna potoczyć się historia Kratosa. Na razie jednak koncentrujemy się na God of War 2, gdzie Kratos odegra znaczącą rolę w antycznym świecie." – Cory Barlog

Ale sama grafika już na przykład nie zaskakuje – pierwszy God of War był praktycznie szczytem możliwości PS2 i demo drugiej części nie wygląda ładniej. Jest śliczne, ale nie ładniejsze. Umieszczony na płycie trailer zdradza kolejne informacje. Pojawią się nowe bronie – jakieś rękawice, czy niemalże działka zamocowane na rękach Kratosa, których użycie odrzuca przeciwników na pokaźną odległość. Wiadomo skądinąd, że magia ulegnie przemodelowaniu, że nie będzie już uzależniona od łaski bogów (bo i po co, skoro Kratos jest już bogiem), że dojdą nowe ciosy, combosy, podobnież mają się też pojawić skrzydła Ikara, umożliwiające Kratosowi szybowanie na nieduże odległości. Niespodzianek na pewno będzie mnóstwo.

FAKTY I MITY

Ostatnio pojawiły się plotki, jakoby God of War miało być trylogią, ale nikt z ekipy nie chce tego potwierdzić. Ani tego, że GOW zmierza na PlayStation 3. Oczywiście, że zmierza, ale jeszcze nieoficjalnie. I słusznie – po pierwsze, God of War będzie prawdopodobnie jednym z koni pociągowych PlayStation 3, grą na której premierę będą czekać dosłownie wszyscy. Po drugie – części będzie pewnie więcej niż trzy, bo choć to ładna liczba, to jednak trochę „krótka". Po trzecie wreszcie, być może God of War na PS3 ma być asem z rękawa, tą grą, którą Kutaragi i spółka tryumfalnie wyciągną w jakimś odpowiednim momencie i zakrzykną: aha! Bo niby dlaczego David Jaffe zajmuje się czymś innym? Nie wiadomo nawet do końca czym? Dlaczego przestał blogować? Czyżby nie miał czasu, albo nie chce, żeby mu się coś przypadkiem wymknęło? Prawie oficjalnie natomiast – wiadomo, że będzie God of War na PSP, co, gdy weźmiemy pod uwagę jakość ostatnich gier na przenośną konsolę Sony (Daxter, Syphon Filter), sprawia, że czujemy się jak małe dzieci tuż przed pierwszą gwiazdką.

Jakie jeszcze niespodzianki przygotował nam Corey Balrog wraz z ekipą i szara eminencja David Jaffe? Zobaczymy, ale póki co God of War II zapowiada się nieprawdopodobnie – nie dość, że dostaniemy w swoje łapki jeszcze okrutniejszego Kratosa, to dodatkowo twórcy nie poszli na łatwiznę dorabiając po prostu kolejne świątynie i inne budowle, ale postanowili dołożyć latanie. To mi się bardzo, ale to bardzo podoba, a także to, że ekipa z Santa Monica postanowiła nie zmieniać receptury – God of War II zachowa podobne proporcje pomiędzy sieczką i zagadkami. I mam nadzieję, że będą one równie wysmakowane, co w pierwszej części. Bo walka bez wątpienia taka właśnie jest.

Wiem już także, że chłopaki odnotowali jedno zastrzeżenie odnośnie God of War – za mało było w nim intensywnych i wymagających walk z wielkimi bossami. Oczywiście postanowili to zmienić – takich walk będzie w GOWII więcej (i to nie tylko z wielkimi mitologicznymi stworami, ale podobnież także z herosami. No, Heraklesie, mam tu coś dla ciebie!) i mam też nadzieję, że sama gra będzie trochę dłuższa niż pierwsza część, bo o ile wygłupianie się Dantem po pewnym czasie zaczęło mnie nużyć, tak mordowanie i bezlitosne szlachtowanie wrogów Kratosem – nigdy. ■■ **Marcellus**

KRATOS DRAGOON?

W pewnym momencie Kratos dosiądzie skrzydlatego konia Pegaza i ruszy na podbój przestworzy! Zakładam, że będzie to po zatłuczeniu tej grubej Gorgony, która pojawia się na końcu, bo wedle mitologii właśnie z krwi Gorgony (wprawdzie Meduzy, ale ta już nie żyje, więc trzeba mitologię nieco naciągnąć) narodził się Pegaz.

A powietrzu będzie się ostro działo. Podejrzewam, że lotnicze eskapady Kratosa będą przynajmniej w części przypominać Panzer Dragoon – shooterka na szynach, ale też będą się różnić pewnym istotnym elementem. Otóż Kratos będzie mógł przeskakiwać na grzbiety wrogich gryfów i załatwiać dosiadających ich martwych wojowników, a potem odrąbywać latającym stworom skrzydełka. I, przynajmniej na filmiku, wygląda to na niesamowicie miodnie i do bólu brutalnie!

INFO
DEVELOPER: NINJA THEORY
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD
PLAFTORMA: PLAYSTATION 3

Heavenly Sword

Grą, która narobiła najwięcej zamieszania podczas tegorocznej konferencji Sony na E3 nie okazało się Gran Turismo HD. Nie okazał się nią też żaden sequel, remake, czy nowe dzieło uznanej w branży ekipy. Maksymalnie zarządził za to Heavenly Sword, dzieło nieznanego nikomu zespołu Ninja Theory. Oto kulisy powstawania flagowego tytułu PlayStation 3, który według wszelkich znaków na niebie i Ziemi będzie dostępny w dniu premiery konsoli.

Mike Ball, Nina Kristensen i Tameem Antoniades – tercet przewodzący ekipie Nina Theory nie wziął się z kosmosu. W zamierzchłych czasach PS one współtworzyli Sony Cambridge i pracowali przy obu częściach kultowego w niektórych kręgach MediEvila. Mający niewątpliwie greckie korzenie Antoniades był jednym z designerów, angielski od bólu Ball odpowiadała częściowo za technologię, a pani Kristensen, w której żyłach płynie krew dumnych Wikingów, zdobywała wtedy pierwsze szlify jako producent. Macierzystą firmę opuścili w 2000 roku, po czym pełni zapału i entuzjazmu natychmiast założyli zespół Just Add Monsters. Po dwóch latach, które zgodnie wspominają jako droga przez mękę (i własne oszczędności) udało im się znaleźć wydawcę dla ich nowej gry, Kung-Fu Chaos. Umowę podpisał sam Microsoft, dając ekipie tak potrzebne środki finansowania. Gra zniknęła jednak w gąszczu innych tytułów, a pełna entuzjazmu paczka ponownie znalazła się niemal na bruku.

Wtedy pojawił się Jez San, szef Argonaut Gamet, ewakuujący się właśnie z upadającej firmy. Jez miał pieniądze, Ball i spółka mieli pomysł. Nie mieli technologii, nie mieli wydawcy, ale mieli olbrzymi entuzjazm i siłę przebicia. No i zamysł, że w nazwie ich nowej firmy koniecznie musiało pojawić się słowo Ninja. Tak powstało Ninja Theory, jedna z najbardziej w tej chwili śledzonych ekip w branży.

„Gdy mieliśmy już podpisany kontrakt i prace nad grą ruszyły pełną parą, Sony zadeklarowało pełne wsparcie dla naszych pomysłów. Poprosiliśmy więc o ekipę dźwiękową z *Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka*. Powiedzieli – 'nie ma sprawy'."

NINJA THEORY FIGHTING

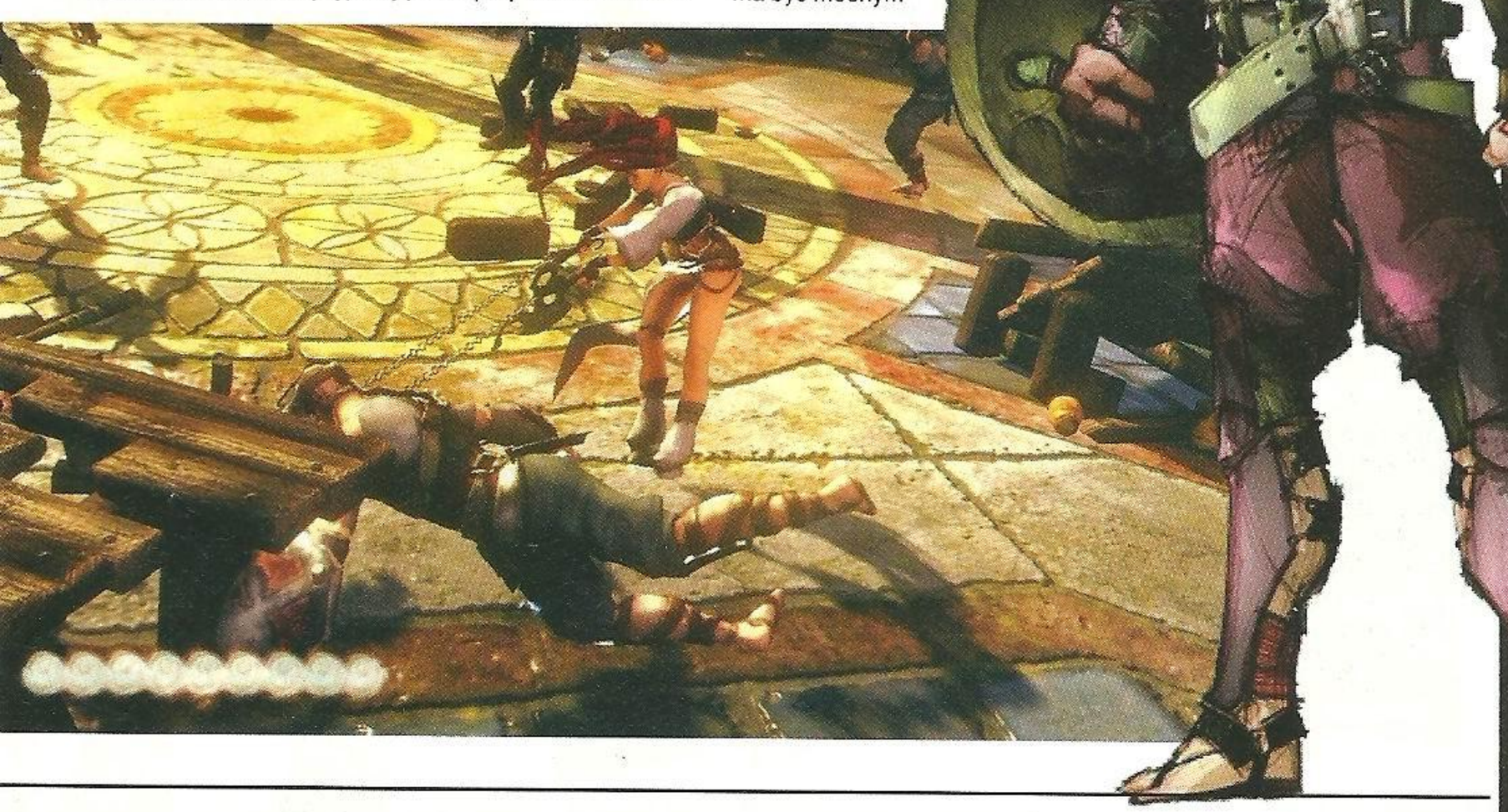
Wydawać by się mogło, że wystarczy dobry pomysł i fragment działającego kodu, a wydawcy sami przyjdą do młodej ekipy pracującej nad nową grą. Nic bardziej mylnego. W 2004 roku, gdy Heavenly Sword było już w jakiś stopniu grywalne, Team Ninja prezentowali grę na zamkniętych pokazach podczas Game Dveloper's Conference w nadziei na znalezienie wydawcy. Antoniades: „Spotkaliśmy się z negatywnym przyjęciem – przedstawiciele wydawców słuchali tego, co mamy do powiedzenia, oglądali to, co mieliśmy do pokazania, po czym mówili: „Wszystko pięknie, ale przecież nie możecie zrobić dobrego systemu walki, bo nie jesteście z Japonii – nie wchodzimy w to!". Na początku trochę nas to podłamało, ale najważniejsze to dążyć do celu – zrobiliśmy po prostu to, w czym jesteśmy dobrzy. A gdy gra się wreszcie ukaże, cały argument o developerach z zachodu nie umiejących zaproponować dobrego systemu walki odejdzie w niepamięć. Wiemy to!"

Sony podało pomocną dłoń ekipie i zdecydowało się podpisać umowę na początku 2005 roku – od tego czasu firma, która na tym etapie prac liczyła dwadzieścia pięć osób, rozrosła się do ponad osiemdziesięciu i w dalszym ciągu szuka nowych ludzi do pracy, bo czasu do premiery PS3 coraz mniej. Mike Bell twierdzi, że japońscy programiści pracujący dla Sony, dla których zorganizowano specjalny pokaz gry, byli zachwyceni tym, jak dobrze wygląda walka, a także faktem, że bardzo różni się od tego, co oni (Japończycy) mają do zaproponowania. Choć nie da się ukryć, że przy QTE wchodzącym podczas walki Nariko z bossem widać inspiracje God of War, system wydaje się być bardziej skomplikowany, niż w grze traktującej o mrocznej krucjacie Kratosa. Reversale, bronie i wykorzystanie elementów otoczenia to jedno, ale sama choreografia i połączenie wszystkich stringów w jeden niesamowity balet to, parafrazując słowa trenera naszej nieudolnej reprezentacji piłkarskiej, mistrzostwo świata.

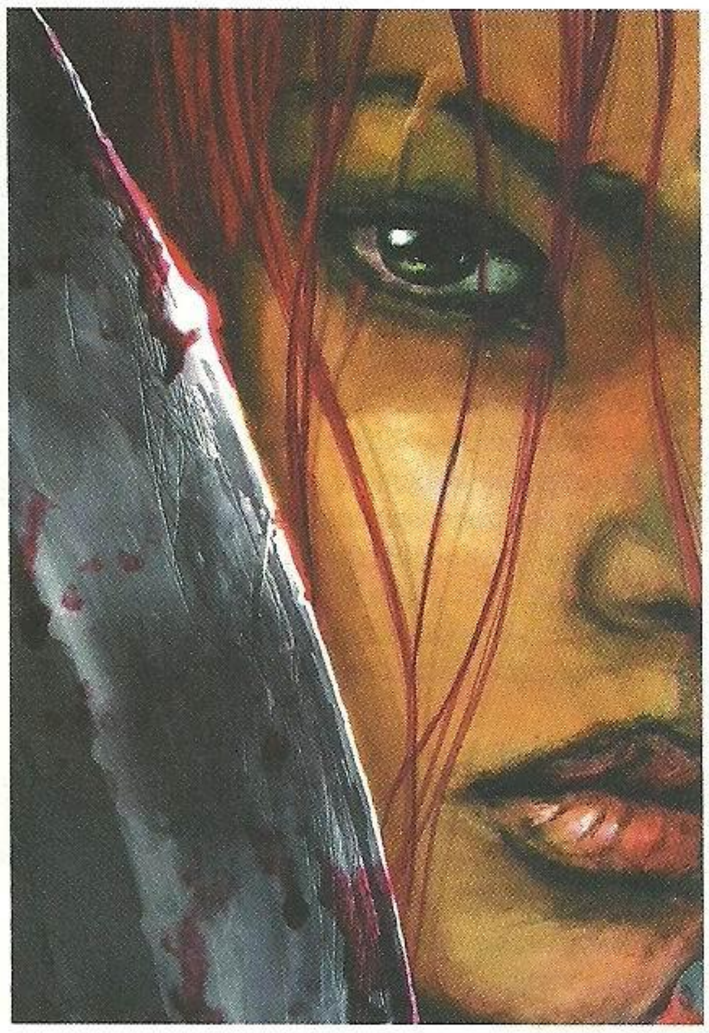
Oprócz tak potrzebnego zapewnienia funduszy, zainteresowanie ze strony Sony ma jeszcze jeden wielki plus w oczach Ninja Theory. „Gdy mieliśmy już podpisany kontrakt i prace nad grą ruszyły pełną parą, Sony zadeklarowało pełne wsparcie dla naszych pomysłów. Poprosiliśmy więc o... ekipę dźwiękową z Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka. Powiedzieli – nie ma sprawy. Wszystkie efekty dźwiękowe w grze autorstwa profesjonalistów; jeśli potrzebujemy dźwięku rozwalanego drewnianego stołu, oni po prostu biorą drewniany stół, rozwalają go i nagrywają ten odgłos specjalnie dla naszych potrzeb." A ponieważ Heavenly Sword ma być mocnym

TO DOPIERO POCZĄTEK

Ninja Theory w pocie czoła pracuje nad tym, by Heavenly Sword ukazał się równocześnie z premierą PlayStation 3, ale ich plany sięgają o wiele dalej. „Na początku prac,wzorem pisarzy fantasy wymyśliliśmy, opisaliśmy i rozrysowaliśmy spory świat, w którym rozgrywa się akcja gry i jego wielowiekową historię. Heavenly Sword w całości opowiada historię Nariko, ale na tym nie koniec – tytułowy miecz ma swoje przeznaczenie, swoją historię i będzie pojawiał się w kolejnych tytułach. No cóż, nie ukrywam, że mamy w planach kilka gier, całą serię. W tym momencie skupiamy się na pierwszej części, ale mamy o wiele więcej do opowiedzenia." – mówi Tameem Antoniades.

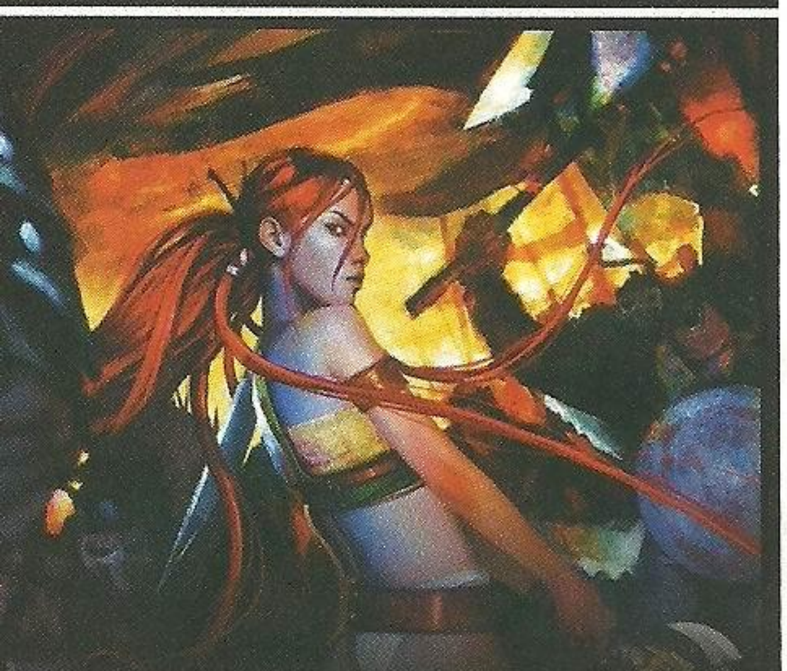


HEAVENLY SWORD SPECJAL



„To, co pokazywaliśmy w rok temu pochodziło bezpośrednio z silnika gry, a modele postaci nie były nawet w połowie ukończone. Teraz również nie są – jesteśmy pewni, że pod koniec roku, gdy gra zadebiutuje wraz z PS3, będą jeszcze lepsze"

NEXT-GENOWE PIEKIEŁKO



Antoniades: „Wyprodukowanie gry na PlayStation 2 czy pierwszego Xboxa wymagało 400, może 500 miesięcy pracy dla pojedynczego człowieka. Gry na next-geny są bardziej wymagające praktycznie w każdym aspekcie, a czas ich produkcji oceniam na 1500 miesięcy pracy jednego człowieka. Każdy, kto zamierza pracować nad grą na next-geny niech zarezerwuje sobie pierwsze dwa lata na prace preprodukcyjne i designerskie, a także na poznawanie maszyny i bibliotek – dopiero potem można ruszyć z pełną produkcją. Oczekiwania graczy i wydawców są coraz większe; z każdą kolejną generacją ludzie chcą więcej i więcej. Na PS one typowa postać bohatera na ekranie składała się z kilkuset polygonów, na PlayStation 2 obiekt miał tych poligonów 10 tysięcy. W Heavenly Sword Nariko składa się z około pięciu milionów poligonów. To naprawdę zmienia wszystko, czego nauczyliśmy się do tej pory – potrzeba więcej ludzi, więcej godzin, więcej sprzętu.
Wielu developerów i wydawców uważa, że przeskok na kolejną generację będzie znacznie prostszy, niż w przypadku przesiadania się z PS one na PS2 i Xboxa – są w wielkim błędzie. Myślę, że małe i niezależne zespoły są skazane na wykup, wyginięcie bądź Xbox Live Arcade i pochodne – w przyszłości widzę mniejszą liczbę gier niż obecnie i większe nakłady środków finansowych na każdy z tytułów. Ale mamy niepowtarzalną szansę zmienić to, w jaki sposób świat będzie odbierał gry video – wcześniej gracze szukali wyzwania, teraz zaś ludzie kupując grę poszukują głównie efektownej rozrywki."

tytułem dla PS3 w momencie premiery konsoli, Sony dba, by wszystko było dopięte na ostatni guzik. „Podesłali nam kilku zaprzyjaźnionych z Sony Pictures reżyserów, nazwisk nie podam, by rzucili okiem na to, co mamy – zasugerowali nam kilka ujęć kamer i dali kilka wskazówek, bo zależy nam na tym, by gra była mocno filmowa."

Mało? No po posłuchajcie tego – kolejnym ciekawym nazwiskiem wśród twórców gry jest niejaki Andy Serkis, znany szerzej jako Gollum bądź King Kong. Specjalizujący się w sesjach motion capture aktor dołączył do zespołu jako „dramatic director", czyli konsultant przy scenkach przerywnikowych, a także weźmie na siebie rolę głównego bossa – króla Botana. Współpracuje też intensywnie przy motion capture. Żeby było śmieszniej, okazuje się, że Serkis jest kumplem brata Tameema Antoniadesa. Zostaje mi tylko dopowiedzieć: nieźle.

Wracając na chwilę do wczesnych obaw wydawców – patrząc na szkice wyraźnie widać inspiracje autorów mitologią i kulturą Azji. I choć wiadomo już, że świat Heavenly Sword jest wymyślony od podstaw, obawy publisherów nie są do końca niezrozumiałe – bardzo niewielu grom z zachodu udaje się w przekonywujący sposób połączyć zaawansowany system walki, inspiracje mitologią Azji oraz pierwszoligową oprawę. Czy Ninja Theory, ekipie ulokowanej na stałe w Londynie, uda się, mówiąc prosto z mostu, tego nie spieprzyć i nie popaść w groteskę a la przekolorowany i przekombinowany świat Mortal Kombat? „Dokładnie wiemy, co chcemy osiągnąć. Kung Fu Chaos był groteskowy i wesoły; nie do końca chwycił w Ameryce, która jest za bardzo konserwatywna. Wraz z Heavenly Sword wkraczamy na ścieżkę poważnych gier, to nie jest żadna parodia, a mimo naszej fascynacji Chinami, akcja gry nie rozgrywa się w tym państwie. To Wu Shu, gatunek Wuxia, jak Przyczajony tygrys, ukryty smok i Hero. Zaufajcie nam – wiemy o tym bardzo dużo. Nie będziemy tłumaczyć skąd, nasza gra to po prostu udowodni."

TECHNOTALK

Mike Ball jest dumny z tego, co prowadzonej przez niego ekipie koderów udało się osiągnąć. „Zaczęliśmy prace nad silnikiem tak wcześnie, że nie była nawet znana wstępna specyfikacja konsol nowej generacji. Trzy lata temu! Dzięki temu możemy skoncentrować się na pisaniu gry, a nie na usprawnianiu technologii, podpatrywaniu innych i dochodzenia do tego, jak udało im się osiągnąć takie efekty.

Po tegorocznym E3 nikt już nie ma wątpliwości co do tego, jak wyglądać będą gry na PlayStation 3. Okazuje się jednak, że trailer Heavenly Sword z zeszłorocznego E3 również liczony był w czasie rzeczywistym. Być może dlatego gra nie wzbudziła takiego entuzjazmu, jak renderowane zwiastuny Motorstorm i nowego Killzone. „To, co pokazywaliśmy w rok temu pochodziło bezpośrednio z silnika gry, a modele postaci nie były nawet w połowie ukończone. Teraz również nie są – jesteśmy pewni, że pod koniec roku, gdy gra zadebiutuje wraz z PS3 będą jeszcze lepsze. Zresztą modele postaci poprawialiśmy i szlifowaliśmy już tyle razy, że straciłem rachubę" – dodaje Antoniades. I rzeczywiście,

Nariko znacznie zmieniła się przez rok – obejrzyjcie oba zwiastuny, a przyznacie mu rację. Zaprezentowane w tym roku demo wręcz kipiało od efektów specjalnych i bajerów, które mają dostarczyć nam konsole nowej generacji, pomijając już grafikę w wysokiej rozdzielczości (jak się okazuje Heavenly Sword śmiga w 720p, czyli w 1280x720). Silnik gry w połączeniu z mocą konsoli bez trudu radzą sobie z trzydziestoma przeciwnikami i tańczącą swój taniec śmierci między nimi Nariko, ale mało kto wie, że specjalny system Chatterbox odpowiada za komunikację między parami żołnierzy. To, w jaki sposób będą atakować, jest uwarunkowane tym, co stanie się z jednym z nich – być może drugi pospieszy go pomścić, a pozostała para ruszy się z miejsca, by zaatakować od tyłu.

„Nie boimy się wyzwań." – twierdzi Ball. „Mamy zaawansowane techniki renderowania i znakomitą fizykę świata, które możemy zostawić do liczenia konsoli – ona sobie z tym poradzi. Zresztą w naszej ekipie jest wielu koderów, którzy pracują w branży od kilku dekad i są przyzwyczajeni do wyciągania ze sprzętu rzeczy, o których nikomu się wcześniej nie śniło." Ale diabeł tkwi w szczegółach: przy generowaniu oświetlenia sceny jeden z procesorów konsoli liczy taki drobiazg jak odbicia i odpowiednie przejścia kolorów na tafli wody, podczas gdy drugi zajmuje się zachowaniem długich włosów rudej Nariko. „Mamy spory luksus, konsola jest niezwykle potężna. Jeden z koderów był w szoku, gdy dowiedział się, że ma zająć się tylko włosami i ma na to połowę mocy procesora. Ale właśnie te włosy są dla nas bardzo ważne; to między innymi one czynią Nariko uderzająco piękną i niezwykle kobiecą. Poza tym nie ukrywam, że biblioteki dostarczone przez Sony i moc konsoli zaskoczyły nas bardzo pozytywnie." – rzuca Mike. I ma sporo do udowodnienia – Sony bywało już krytykowane przez deweloperów za nienajlepsze biblioteki, trudny w programowaniu sprzęt i ograniczone wsparcie dla zespołów piszących gry.

KREW I HONOR

Zapytani o tytuły z obecnej generacji konsol, które dają przedsmak tego, co czeka nas na PlayStation 3 i innych maszynach przyszłości, Mike Ball bez wahania wskazuje na Shadow of the Colossus. A zatem emocje – ciekawy wybór, jak na szefa zagadnień technicznych, postrzegania cego świat dookoła jako ciąg cyferek i znaczków niczym linijki kodu w The Matrix. Z kolei Antoniades, designer, podaje przykład Chronicles of Riddick, bez wątpienia jednej z najlepszych, a także najbardziej spójnych właśnie pod względem designu gier odchodzącej generacji.

Panowie mają nadzieję, że Heavenly Sword będzie jednym z wyznaczników nowej generacji gier video. Zdają sobie też sprawę, że w oczach Sony ma to być dosłownie okręt flagowy statku z napisem PlayStation 3. „Gdybyśmy nie mieli odpowiedniej mocy procesorów, gra wyglądałaby z pewnością inaczej. Zależało nam na możliwości wygenerowania kilkunastu, a miejscami nawet kilkudziesięciu postaci na ekranie jednocześnie w walce grupowej, co stanowiło podstawowe założenie gry. Choć to oczywiście nie wszystko – nadrzędną sprawą jest umiejętne połączenie doskonałej grafiki, dźwięku, fabuły oraz wywoływania emocji u gracza. Jeśli wyświetlimy na ekranie szare tło, spadającą łzę i napis „jestem smutny", kogo to wzruszy? Ale gdy złe i okrutne rzeczy przytrafią się w pięknej oprawie graficznej i dźwiękowej bohaterowi, z którym gracz zacznie się identyfikować, gdy gracz zobaczy jego cierpienie, na pewno i jego to ruszy."

Emocje emocjami, ale po prezentacji podczas E3 Heavelny Sword zostanie zapamiętany przede wszystkim za brutalną, szybką i piękną rozwałkę. Czy jest tam coś jeszcze? Przekonamy się za kilka miesięcy. ■■ **Gulash**

NIEBIAŃSKI MIECZ, PRZEKLĘTY MIECZ

Informacje na temat Heavelny Sword w dalszym ciągu są mocno zdawkowe, co nieco już jednak wiadomo na przykład na temat fabuły. Klan, do którego należy ognistowłosa Nariko od lat strzeże przepotężnej broni, tytułowego „Niebiańskiego miecza", która została przekazana im na przechowanie przez Bogów aż do momentu nadejścia wybranego przez nich wojownika. Gdy złowroga i niezwykle liczna armia króla Botana najeżdża kraj Nariko i morduje członków jej klanu, w akcie desperacji dziewczyna bierze do ręki miecz i z pragnieniem zemsty rzuca się do nierównej walki. Miecz daje jej niezwykłą siłę, ale w zamian wysysa siły witalne. Nariko ma niewiele czasu by dokonać zemsty, bowiem władanie potężnym ostrzem po prostu ją zabije.

Gra ma opierać się na licznych grupowych walkach, których przedsmak zaprezentowano w demie przygotowanym na E3. Nariko będzie mieć dwie postawy, zmiana których zaowocuje nowymi kombinacjami ciosów. Pod przykrywką widowiskowości czaić się będzie zaawansowany system walki z kilkuciosowymi cobosami i reversalami. Będzie można także podnosić przedmioty i broń zalegające na arenach (na przykład ciała przeciwników czy włócznie) i wykorzystać je podczas walki.

HD ERA ZBLIŻA SIĘ

Czy się to nam podoba, czy nie, wojna next genów przenosi się na zupełnie nowe pole bitwy – technologii HD, czyli High Definition, a po polskiemu – wysokiej rozdzielczości (jakości).

Grafika, którą potrafią wygenerować nowe konsole na zwykłych telewizorach wygląda, cóż – zwyczajnie. Dopiero na odbiornikach HD nasz Xbox 360 może pokazać na co naprawdę go stać. Ale też HD jest technologią zupełnie nową, roi się w niej od dziwnych skrótów, skomplikowanych określeń, mącących w głowie chwytów marketingowych i tak dalej. I właśnie w tym momencie na pomoc przybywa Neo Plus – w tym tekście postaramy się Wam przybliżyć tajniki HD Ery i być może ułatwić zakup odpowiedniego odbiornika. Wprawdzie ceny nadal są dość astronomiczne, ale sukcesywnie i dość szybko spadają – sądzę że do następnych Mistrzostw Świata większość z nas będzie już miała odbiornik z magiczną naklejką HD Ready. No właśnie – cóż oznacza owo tajemnicze HD Ready i czy rzeczywiście odbiornik HD Ready jest tym, co wypali nam gałki oczne, gdy podłączymy do niego Xboxa 360 i odpalimy Halo 3?

FUTURE IS NOW?

A przynajmniej do tego starają się nas przekonać producenci telewizorów spełniających wymagania HD. I czy nam się to podoba, czy nie – prędzej czy później będziemy musieli zacząć się przesiadać ze starych, wysłużonych telewizorów kineskopowych na plazmy, LCDki itp. Niestety jako gracze mamy poważny problem – Xbox 360 wyprzedza rzeczywistość o jedną długość, a PlayStation 3 nawet o dwie. Przynajmniej w Polsce (i po części też w całej Europie). Ciężko jest bowiem przełknąć myśl, że coś, co kiedyś było rozrywką dla każdego (każdy ma telewizor, do którego da się PlayStation 2, czy starego Xboxa podpiąć), już nią nie będzie, a konsolowy wyścig zbrojeń doprowadził do tego, że chcąc czerpać maksymalną radość z grania musimy się szarpnąć nie tylko na konsolę (i tak już bardzo drogą jak na polskie warunki), ale także na coś, co będzie zdolne pokazać nam jej pełne możliwości. Owszem, można podłączyć Xboxa 360 do normalnego telewizora i efekt nie będzie jakiś tragiczny, ale to mniej więcej tak, jakby podłączyć Ponga to kolorowego tivika – co z tego, że jeden sprzęt potrafi, gdy drugi nie.

Co gorsza, ilość innych ogólnodostępnych źródeł HD w Polsce równa się w tym momencie w zasadzie zeru – można co najwyżej kupić sobie zestaw satelitarny z tunerem HD i oglądać zachodnie kanały HDTV, ale nadal jest tego niewiele. Tym samym gracze mają być awangardą i nieść kaganek oświaty wszystkim tym, którzy jeszcze nie wiedzą, co to jest HD i czym to się je. Tylko dlaczego to wszystko jest takie drogie? Wprawdzie wrażenie wizualne są świetne, ale ciężko będzie przekonać domowników (nawet gdy jest się tego domu głową), że 6 tysięcy wydane na telewizor to świetna inwestycja, skoro obraz z kablówki wcale nie wygląda na nim lepiej niż na poczciwym Rubinie... No dobra, przesadzamy. Ale na pewno niewiele lepiej niż na w miarę porządnym i nowym telewizorze, a czasami, o zgrozo, nawet gorzej, szczególnie, gdy sygnał jest słaby.

Naszym zdaniem HD Era w przypadku konsol nadeszła w dość niewygodnym dla graczy momencie – HDTV (patrz Słowniczek) upowszechni się dopiero za ładnych kilka lat, mniej więcej około 2010 roku (ale w Polsce raczej później niż wcześniej), choć oczywiście z roku na rok przybywać będzie stacji telewizyjnych nadających w HD. Pod koniec roku pojawią się w Europie odtwarzacze HD DVD oraz Blu-ray, zaś ITI (czyli TVN) planuje na jesień/zimę wprowadzenie własnej platformy cyfrowej z kanałami HDTV – chcą w HD pokazywać Ligę Mistrzów. Ale nie zmienia to faktu, że granie na konsolach w HD jest czymś, co wyprzedza epokę i co za tym idzie – jest drogie. Tylko czy okażemy się aż tak wielkimi fanami konsol, że kupimy odpowiednie telewizory? A może będziemy grać „jak to drzewiej bywało" i dopiero przy następnej generacji konsol (czy to będzie PlayStation 4, czy Xbox 720, czy cokolwiek innego) naprawdę warto będzie (i będzie to opłacalne) dołączyć do HD Ery...

Niestety, nie odpowiemy Wam na to pytanie wprost – to zależy głównie od zasobności Waszych kieszeni, stopnia parcia na nowinki techniczne (umówmy się, jesteśmy graczami, więc gadżety po prostu muszą nas jarać) i tego, czy będziecie tego sprzętu używać wyłącznie do grania. A także od wielu innych rzeczy, o których nie wiemy (i nie chcemy wiedzieć – nie pytajcie się więc, co byśmy wybrali – plazmę, czy lcd, bo sami się o to w redakcji sprzeczamy). Dobra, przejdźmy jednak do rzeczy – na początek krótkie wyjaśnienie modnego ostatnio terminu „HD Ready".

HD READY (OR NOT)

HD Ready to zbiór wymagań technicznych, które dany odbiornik musi spełnić, by mógł się chełpić stosowną naklejką na obudowie i logiem w folderze reklamowym. Niestety w HD Erze ciężko jest się poruszać bez znajomości przynajmniej kilku terminów, więc zanim przejdę do tego, co tak naprawdę kryje się za HD Ready, polecam zapoznanie się z krótkim słowniczkiem **(ramka)**. Już? No to teraz uproszczona specyfikacja HD Ready...

1. Ekran odbiornika musi składać się przynajmniej z 720 fizycznych linii w poziomie w formacie szerokoekranowym.

2. Odbiornik musi mieć przynajmniej jedno analogowe wejście component oraz jedno wejście cyfrowe DVI lub HDMI zdolne do zaakceptowania sygnałów HD 720p oraz 1080i. Dodatkowo łącze musi być zabezpieczone protokołem HDCP.

... i co z niej wynika. Jak widać odbiornik HD Ready wcale nie musi się „trzymać" rozdzielczości standardu HDTV – wystarczy, że ma 720 linii fizycznych ekranu w poziomie, a wymienione sygnały HDTV jest ZDOLNY wyświetlić i już może otrzymać nalepkę HD Ready. I tak na przykład plazmy HD Ready mają rozdzielczość 1024x768, gdy standardem dla 720p jest 1280x720 pikseli. Krótko mówiąc – sam ekran składa się z mniejszej ilości pikseli niż obraz, który ma wyświetlić i w związku z tym nieco nas „oszukuje" skalując

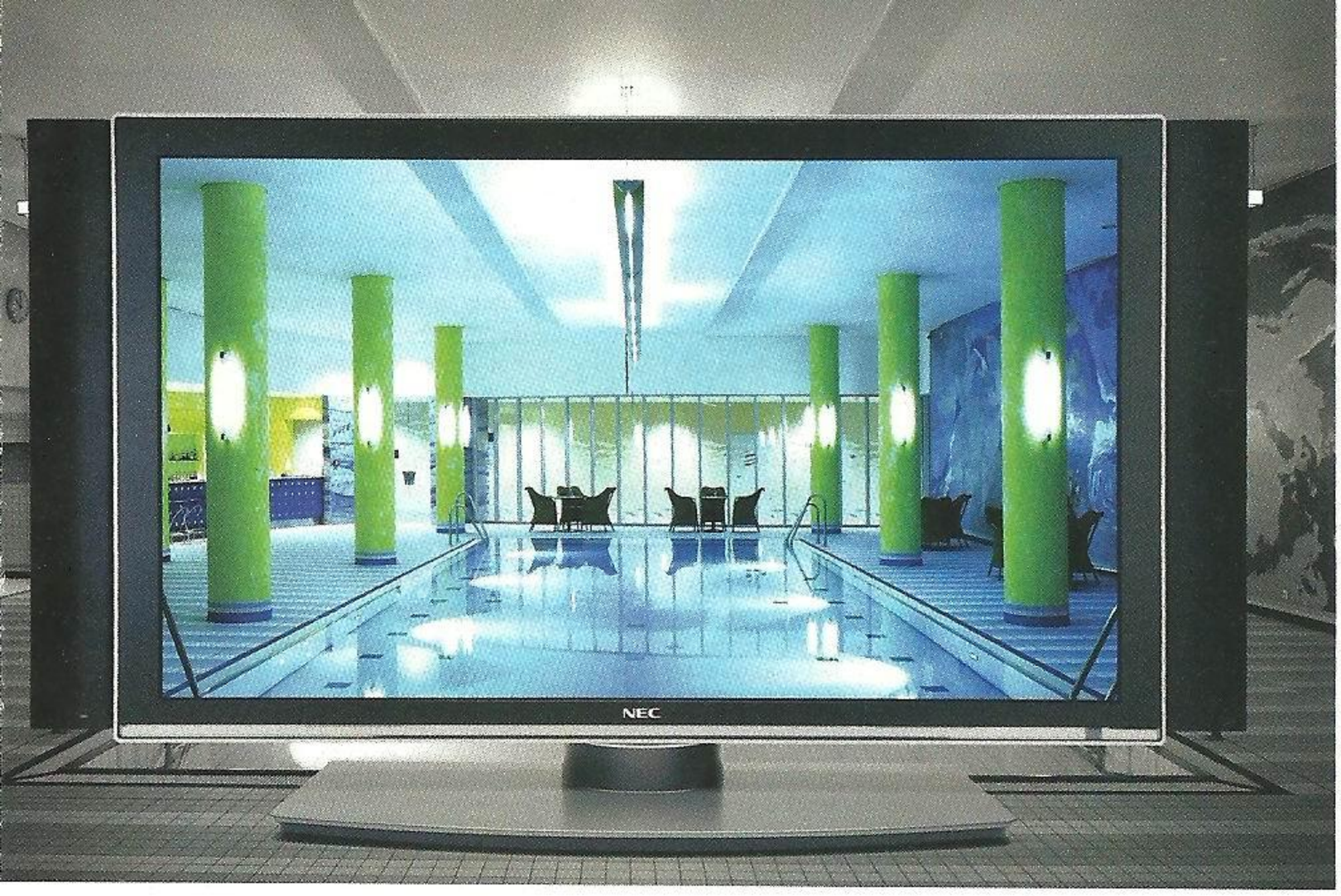
HD-DVD kontra Blu-ray

Starcie potęg ma zadecydować o tym, czy w ciągu najbliższych paru lat we wszystkich mieszkaniach świata pojawią się odtwarzacze Blu-ray, czy też HD DVD, tak jak kiedyś były to magnetowidy VHS, a tylko z rzadka i raczej wyłącznie do zastosowań profesjonalnych, odtwarzacze w systemie Betamax.

Za Blu-rayem przemawia kilka rzeczy – przede wszystkim jest to format pojemniejszy, na dwuwarstwowej płycie maksymalnie można upchnąć aż 50 giga danych (choć TDK stworzył nawet sześciowarstwową płytę o pojemności 200 GB!), oferuje też szybszy transfer danych oraz jest wspierany przez większą liczbę wytwórni filmowych i innych firm, a już niedługo przez PlayStation 3. Z kolei płyta HD DVD ma pojemność mniejszą (dwuwarstwowa płyta to maks. 30 giga, są już płyty trójwarstwowe – maks. 45 GB), ale jest tańsza w produkcji i możliwa do wyprodukowania na dotychczasowych liniach produkcyjnych płyt DVD i prawdopodobnie będzie o wiele tańsza niż Blu-raye, co może przechylić nieco szalę na rzecz tego standardu. A także to, że HD DVD jest już powszechnie dostępne na zachodnich rynkach i można już kupić sporo filmowych hitów. Choć z drugiej strony – Blu-ray ma wsparcie wszystkich największych producentów elektroniki (między innymi Sony, LG, Philips, Pioneer, Sharp, Panasonic, Samsung, Thomson, Hitachi) i komputerów (Dell, Apple, Hewlett Packard) na świecie, a także studiów filmowych (MGM, Sony Pictures Entertainment, 20th Century Fox), a HD-DVD wspiera tylko Toshiba, NEC i Sanyo (nie są to, przyznacie, giganci rynku) oraz Microsoft (ale nie w Xboksie 360) oraz Intel (który nie produkuje odtwarzaczy) oraz na wyłączność Universal Studios spośród wytwórni filmowych.

Sytuacja na razie jest w miarę patowa, bo wojna tak naprawdę dopiero się zaczyna – w maju na rynek trafiły pierwsze odtwarzacze HD DVD, pierwsze Blu-raye pojawiły się na rynku w czerwcu po kilkukrotnie odkładanej premierze, więc na wynik starcia poczekamy sobie jeszcze dość długo. Z kolei w świecie konsol do wojny nie dojdzie – PlayStation 3 będzie wyposażone w napęd Blu-ray i będzie odtwarzać filmy w full HD (1080p), a do Xboxa 360 trzeba będzie sobie dokupić napęd HD DVD i zadowolić się rozdzielczością maksymalnie 1080i. Pierwsza konsola będzie wykorzystywała pojemność płyt Blu-ray w grach (prędzej czy później...), a napęd HD DVD w Xboksie 360 prawie na pewno będzie przeznaczony wyłącznie do odtwarzania filmów.

Kto wygra? Tym razem chyba jednak Sony, które ma więcej asów w rękawie – 20th Century Fox prędzej czy później wyda Gwiezdne Wojny na Blu-rayu w 1080p (Jeeezu, nawet nie chcemy myśleć, jak to będzie wyglądać!), a marketingowcy Sony przekonają ludzi do tego, że warto PlayStation 3 mieć i warto postawić na 1080p, a nie maksymalnie 1080i, jak w przypadku HD-DVD. Ale może też zdarzyć się, że zwycięży nie nowinka technologiczna, a pragmatyzm i ludzie wybiorą to, co tańsze, a nie to, co bardziej promowane. Pożyjemy, zobaczymy. Na razie znakomita większość zagorzałych zwolenników HD pragnie zwycięstwa Blu-raya, ale liczą się nie oni, ale przeciętni użytkownicy. I to wśród nich rozstrzygnie się ta wojna.



obraz podawany przez nadajnik (tuner cyfrowy, konsolę) do swojej rozdzielczości natywnej. Co z kolej pociąga za sobą lekkie pogorszenie jakości obrazu, choć nadal jest ona fantastyczna. Co to oznacza dla nas? W zasadzie niewiele, ale warto to wiedzieć, żeby nam żaden sprzedawca miesiąca w sklepie nie dla idiotów nie wciskał kitu.

DLA KAŻDEGO, DLA NIKOGO?

W sumie można w tym momencie przyjąć, że każdy odbiornik z naklejką HD Ready będzie dla nas jak najbardziej wystarczający. Głównie dlatego, że póki co niewiele jest ogólnodostępnych źródeł podających sygnał HDTV w rozdzielczości 1080p, a same odbiorniki „Full HD", czyli o natywnej rozdzielczości 1920x1080 pikseli są bardzo (a czasami absurdalnie) drogie. Należy jednak pamiętać o tym, żeby nasza inwestycja miała przynajmniej jedno wejście HDMI, a czy będzie to plazma, czy LCD, a może DLP (lub 3LCD od Sony), to już inna sprawa... Mam też nadzieję, że jest już oczywiste, iż raczej nie należy kupować coraz tańszych plazm o rozdzielczości 852x480 – nie są już one w ogóle produkowane i obecnie trwa po prostu wyprzedaż stanów magazynowych, a te plazmy to w zasadzie nic innego jak szerokoekranowe telewizory CRT z progresywnym skanowaniem, czyli można na nich grać w gry widescreenowe i z progressive scan na PlayStation 2 lub starym Xboksie. I niewiele więcej. Z kolei brak naklejki HD Ready wcale nie świadczy o tym, że odbiornik nie jest HD Ready... Ale skoro znamy już specyfikację, to zasadniczo sami jesteśmy sobie w stanie na to pytanie odpowiedzieć. Kwestia jakości, dodatków, bajerków, głośników, to sprawa indywidualna i nie będziemy się nią tu zajmować.

XBOX 360 A HD ERA...

Sprawa jest nieco zagmatwana, a Microsoft udowadnia, że nie do końca żyje w HD Erze. Już na samym starcie konsoli podniosło się larum – wśród akcesoriów nie było kabla HDMI lub DVI, czyli konsola nie była tak naprawdę HD Ready. Był tylko component. Chodzą też plotki, że Xbox 360 stosuje trik z podbijaniem rozdzielczości 540p, by otrzymać 1080i, ale ciężko to ostatecznie potwierdzić lub zdementować. Można też było dokupić standardowy kabel VGA, który pozwala na uzyskanie rozdzielczości 720p i podłączenie konsoli do sprzętu nie wyposażonego w wejścia component (jak choćby monitory komputerowe). Tak więc – HD Ery w rozdzielczości „Full HD" maszyna Microsoftu nam nie oferuje. Podobnie jak na początku nie oferowała również napędu HD DVD, choć chodziły plotki, że takowy znajdzie się w jej wnętrzu. Teraz wiemy już, że napęd będzie dostępny pod koniec roku, ale kabla HDMI lub DVI się nie doczekamy, ponieważ wymagałoby to zmian w płycie głównej Xboxa 360, który oferuje wyłącznie analogowy (czyli przez component lub VGA) transfer danych wideo, a HDMI i DVI są w pełni cyfrowe. Tak czy inaczej – Xbox 360 jest w tym momencie jedynym domowym, ogólnodostępnym w Polsce sprzętem, który zapodaje sygnał HD, szkoda że tylko w przypadku gier. No dobra, nie tylko – można streamować filmy w HD z komputera z systemem Windows Media Center 2005 do X360, ale to już wyższa szkoła jazdy i jeszcze pewnie zajmiemy się tym tematem.

W związku z zapowiedzeniem odtwarzacza HD DVD do Xboxa 360 pojawił się też problem HDCP oraz AACS (The Advanced Access Content System – system zabezpieczeń danych przechowywanych na dyskach HD-DVD i Blu-ray współpracujący z HDCP i wykorzystujący ICT, czyli Image Constraint Token, do obniżania jakości wyświetlanego obrazu... blee, lubią chłopaki faaajne skróty), gdyż odtwarzacz ten będzie podłączony do Xboxa 360 wyłącznie złączem USB, które oczywiście HDCP oraz AACS nie obsługuje. I byłby to problem poważny, gdyby nie okazało się, że hollywoodzcy wydawcy filmów na HD-DVD i Blu-rayu odłożyli upowszechnienie tych standardów zabezpieczeń aż do roku 2010 lub nawet 2012, co oznacza, że w zasadzie już nigdy nie zostaną one wprowadzone, a przynajmniej nie za życia obecnych next-genów. Co jeszcze śmieszniejsze – HDCP podobno już zostało złamane, co nie zmienia faktu, że odbiornik z HDMI i HDCP warto jednak mieć. Tak dla świętego spokoju.

KUPIĆ, NIE KUPIĆ?

Ponieważ nie ustajecie w mailach, listach i sms-ach z pytaniami o to, jaki sprzęt kupić, postaram się zasugerować kilka modeli.

HD czy nie HD?

Porównanie liczby pikseli najpopularniejszych trybów wyświetlania obrazu:

- **480i (576i – PAL)** – standard telewizyjny znany od dziesięcioleci (ale od niedawna pod taką nazwą). 205 440 pikseli pojawia się jednocześnie na ekranie – widać każdy ząbek, piksele są duże, gdy patrzymy z bliska, obraz dość wyraźnie migocze (no chyba, że telewizor jest stu hercowy). Właśnie tyle widać na każdym normalnym współczesnym telewizorze. I, prawdę mówiąc, mamy już tego dość.
- **480p (576p – PAL)** – 410 880 – niecałe pół miliona pikseli na ekranie nie robi już na nikim specjalnego wrażenia – to maks co może wyświetlić PS2 oraz Xbox. A i tak w porównaniu do zwykłego telewizora wygląda prześlicznie.
- **720p – 921 600** – ponad dwa razy więcej pikseli na ekranie oznacza ponad dwa razy więcej szczegółów. I to widać.
- **1080i – 1 036 800** – jak widać w 1080i pikseli na ekranie jest tylko nieznacznie więcej niż w przypadku 720p, ale obraz nieco bardziej migocze. Jednym podoba się bardziej 1080i, innym – 720p. Kwestia gustu.
- **1080p** – 2 073 600 – ponad dwa miliony pikseli na ekranie i jeszcze więcej szczegółów niż w przypadku 720p. Obraz w 1080p dosłownie urywa głowę. Tak przynajmniej twierdzą Ci, których stać na sprzęt zdolny to wyświetlić. Czyli w tym momencie odtwarzacz Blu-ray i jakiś super wypasiony telewizor LCD. W sumie przynajmniej dwadzieścia kilka tysięcy złotych... Czy Sony naprawdę uważa, że graczy na to stać?! No chyba, że przewiduje ogromną obniżkę cen na taki sprzęt zaraz po wprowadzeniu PS3. No dobra, nie bądźmy naiwni. Nie przewiduje. A przynajmniej nieprędko.

Słowniczek HD Ery

- **HDTV** – High Definition Television – standard cyfrowej telewizji. Obejmuje trzy podstawowe rozdzielczości 1280x720p (p jak progresywnie), 1920x1080i (i jak interlaced – z przeplotem) oraz 1920x1080p, zwane dalej „Full HD".
- **Rozdzielczość i rozdzielczość natywna** – rozdzielczość to po prostu liczba punktów, z których składa się obraz wyświetlany na ekranie. W przypadku rozdzielczości 1280x720 (pierwsza liczba oznacza liczbę linii pionowych, a druga – poziomych) jest tych pikseli 921 600, a 1920x1080 – 2 073 600. Rozdzielczość natywna to liczba pikseli, które maksymalnie może wyświetlić ekran telewizora i jest ona podawana w specyfikacji sprzętu. Obecnie najczęściej jest to 1366x768 lub 1280x768.
- **Progresywnie i z przeplotem** – progresywnie oznacza, że w każdym cyklu (np. przy 60Hz jest to 60 razy na sekundę) wyświetlane są wszystkie linie obrazu, a z przeplotem (interlaced), że w każdym cyklu wyświetlane są naprzemiennie poziome linie parzyste z nieparzystymi. Przy 60Hz oznacza to wyświetlenie 30 razy na sekundę linii parzystych i 30 razy linii nieparzystych. Linie parzyste i linie nieparzyste zwane są też półobrazami.
- **Progressive scan** (nie mylić z progresywnie) – specjalny tryb w niektórych telewizorach kineskopowych oraz w większości odtwarzaczy DVD (a także konsol – PS2, Xbox, Xbox 360), który usuwa przeplot standardowego obrazu PAL lub NTSC. Wymaga podłączenia sprzętu do telewizora za pomocą kabla component. W telewizorach nowej generacji (plazma, lcd, telewizory projekcyjne) jest obecnie standardem. Niestety, jest to w większości wypadków zbędny luksus, przynajmniej jeżeli chodzi o oglądanie PALowskich filmów DVD na starszych plazmach – różnica w rozdzielczości poziomej PAL i NTSC do której przystosowane są plazmy (576 – 480 linii) sprawia, że obraz wcale nie wygląda lepiej. A czasami nawet gorzej niż bez włączonego progressive scan.
- **Component** – analogowe łącze video wysokiej rozdzielczości (maksymalnie 1080i). Kabel component składa się z trzech przewodów zakończonych wtyczkami oznaczonymi trzema kolorami (czerwony, zielony, niebieski). Nie mylić z łączem composite, które składa się z jednego kabla zakończonego wtyczką w kolorze żółtym.
- **DVI** (Digital Video Input) – cyfrowe łącze video umożliwiające przesłanie obrazu w wysokiej rozdzielczości, ale stopniowo wypierane przez mniejsze i bardziej uniwersalne łącze HDMI.
- **HDMI** (High-Definition Multimedia Interface) – cyfrowe łącze audio-video mogące przesyłać obraz o najwyższej rozdzielczości wraz z dźwiękiem w formacie 7.1. Tylko HDMI umożliwia przesłanie obrazu w rozdzielczości 1920x1080p oraz jest standardowo przystosowane do obsługi HDCP. W droższej wersji PlayStation 3 będzie zamontowane właśnie łącze HDMI.
- **HDCP** (High-Bandwidth Digital Content Protection) – protokół sprawdzający zgodność łącza cyfrowego pomiędzy odtwarzaczem i odbiornikiem – jeżeli któryś z nich nie jest zgodny z HDCP obraz zostanie przeskalowany do niskiej rozdzielczości. W przyszłości ma być stosowany w każdym odbiorniku HD i odtwarzaczu HD, dlatego lepiej się zabezpieczyć i już teraz kupować wyłącznie odbiorniki z HDCP, czyli w większości wypadków właśnie z HDMI (choć takie z HDCP na DVI też się zdarzają).
- **720p** – rozdzielczość w standardzie HDTV – 1280x720 pikseli w trybie progresywnym z częstotliwością 50Hz lub 60Hz. To obecny niepisany standard, szczególnie w grach na Xbox 360.
- **1080i** – rozdzielczość w standardzie HDTV – 1920x1080 pikseli wyświetlane z przeplotem z częstotliwością 50Hz lub 60Hz. Maksimum co może wyświetlić Xbox 360 i jednocześnie również najwyższa (teoretycznie, w praktyce 720p wygląda odrobineczkę lepiej) rozdzielczość w standardzie HD-DVD.
- **1080p** – rozdzielczość w standardzie HDTV – 1920x1080 pikseli w trybie progresywnym z częstotliwością 50Hz lub 60Hz. Jest standardem w przypadku filmów zapisanych na nośnikach Blu-ray, a także w takiej rozdziałce mają być robione gry na PlayStation 3. Na razie śpiewka przyszłości, głownie ze względu na obłędnie wysokie ceny sprzętu i jego stosunkowo małą ilość na rynku. Sony będzie ten format bardzo promować.

Telewizja dla każdego

TV dla każdego, czyli krótki i niezbyt techniczny przegląd zad i walet każdej z dostępnych na rynku technologii. W przyszłość na razie nie wybiegamy, bo i po co – jeszcze te się nie zadomowiły, a już mamy się rozpisywać o tym co będzie za kilka lat? Ale jeżeli zechcecie, to kto wie, kto wie. Może coś skrobniemy.

■ **CRT** – czyli Cathode Ray-tube, co oznacza po prostu lampę kineskopową. Tak zwie się z angielska to pudło, które stoi we wszystkich naszych domach. A przynajmniej w większości. Technologia stara, jak sama telewizja dopiero niedawno zaczęła być udoskonalana, ale i tak właśnie rozpoczyna marsz do lamusa, zaś sprzedaż klasycznych telewizorów sukcesywnie spada. Wbrew pozorom pod wieloma względami CRT nadal jest niedoścignionym wzorem dla najnowocześniejszych technologii (kontrast, odwzorowanie kolorów, żywotność), ale ma kilka poważnych wad, które zatrzymały jej dalszy rozwój, z których najpoważniejszymi są rozmiary i waga. 36 cali telewizora CRT waży więcej niż 70 kilogramów, a pudło ma głębokość sporo ponad pół metra, gdy tyle samo cali LCD waży około 20 kilogramów i ma grubość maksimum kilkunastu centymetrów. Z tego właśnie powodu w zasadzie nie ma telewizorów CRT o rozmiarach większych niż 36 cali, a i te są już obecnie rzadkością. Ostatnio powstały jednak telewizory kineskopowe w wersji slim Samsunga – topowy model 32 cale akceptuje sygnały HD aż do 1080i, a jego głębokość wynosi zaledwie 50 centymetrów.

■ **DLP, 3LCD** – telewizory projekcyjne (z tak zwaną tylną projekcją – obraz rzutowany jest od tyłu na powierzchnię ekranu, podobnie jak w projektorach) jeszcze do niedawna rozmiarami przypominały raczej szafy, ale ostatnio ich producentom udało się znacząco je zmniejszyć i obecnie głębokość dużego telewizora projekcyjnego (50 cali) wynosi zaledwie około 40 centymetrów, co sprawia, że można je spokojnie postawić na normalnej szafce pod telewizor. Jednak telewizory projekcyjne mają swoje wady. Przede wszystkim jest to mała żywotność lampy, którą trzeba co kilka tysięcy godzin pracy wymieniać, ograniczony kąt widzenia (trzeba siedzieć na wprost ekranu – tylko wtedy kolory wyglądają świeżo i ładnie) oraz konieczność zaciemniania pomieszczenia podczas seansu lub sesji z grą – światło padające na ekran bardzo pogarsza kontrast, ale to akurat odnosi się do wszystkich rodzajów telewizorów.

■ **LCD** – najpopularniejsze obecnie telewizory wykonane w technologii LCD (czyli ciekłych kryształów) są najlepiej przystosowane do sygnału HD – większość z nich bez zająknięcia łyka 720p, zdarzają się też modele, które wyświetlą 1080p. Obecnie większość wad trapiących pierwsze modele telewizorów LCD została już wyeliminowana, ale trzeba pamiętać o tym, żeby wybierać najnowsze produkty firm specjalizujących się w produkcji telewizorów LCD (przodują w niej Sharp, Samsung, Panasonic, JVC oraz Sony i Philips). Wspomnianymi wadami są: tak zwane smużenie, czyli za wolne gaśnięcie pojedynczych pikseli, gdy na ekranie dzieje się dużo i szybko – efektem jest smuga koloru pozostająca za przesuwającym się po ekranie obiektem, np. piłkarzem w PES. Także poziom czerni i bieli w LCD nie należał niegdyś do najwyższych, ale to także wychodzi producentom sprzętu coraz lepiej. Do wad należy też zaliczyć nierównomierne podświetlenie ekranu (kryształy LCD nie świecą same z siebie, muszą być od tyłu podświetlane) przez co w niektórych miejscach obraz wygląda lepiej, a w innych gorzej. Podczas walki z tym problemem producenci nieco przegięli w drugą stronę i teraz nierzadko trzeba grzebać w menu serwisowym sprzętu, by zmniejszyć nieco intensywność świecenia lamp, bo w ciemnym pomieszczeniu oczy normalnie wypala. Niestety duże telewizory LCD są bardzo drogie – za 40 cali trzeba dać przynajmniej 7-8 tysięcy złotych, a to wydatek niebagatelny. Na szczęście ceny szybko spadają – jeszcze półtora roku temu kosztowały dwa/trzy razy drożej.

■ **Plazma** – w plazmach świeci gaz wzbudzany elektrycznie, więc odpada problem nierównomiernego podświetlania, nie ma też najmniejszych problemów ze smużeniem, bo czas reakcji plazmy zbliżony jest do telewizorów CRT i nikt go nawet nie podaje w specyfikacji tego typu telewizorów. Czerń i biel również wypada bardzo dobrze, a do wierności odwzorowania kolorów nie sposób się przyczepić. Tak naprawdę jedyną wadą jest rozdzielczość oraz rozmiary ekranu. Obecnie na rynku najwięcej jest ekranów o standardowej rozdzielczości 852x480, co do grania na PS2 spokojnie wystarczy, ale Xbox 360 i PS3 chcą już czegoś więcej. Te plazmy odchodzą już jednak do lamusa, choć nadal nierzadko sprzedawane są po zawyżonych cenach (nie powinny obecnie kosztować więcej niż 5 tysiący PLN, a znalazłem modele, które są dwa razy droższe niż nowiuteńka plazma o rozdzielczości 1024x768 – nie dajcie się złapać!). Ostatnio pojawiły się stosunkowo tanie plazmy o rozdzielczości 1024x768, czyli HD Ready. I choć obraz jest przeskalowywany z 1280x720 na 1024x768, to wygląda już naprawdę rewelacyjnie. Są też plazmy o rozdzielczości 1280x768 lub 1366x768, ale kosztują grubo ponad 10 tysięcy złotych i są olbrzymie – minimum to 50 cali. Zresztą rozmiar to jedna z bolączek plazm – najmniejsze mają 37 cali, standard to 42, więc jak szukacie czegoś niedużego to jedynym wyjściem jest LCD. Z drugiej jednak strony – można spokojnie oglądać obraz na 42 calowej plazmie z 2 metrów i wcale nie przeraża on rozmiarami – większość ludzi, którzy kupili sobie plazmę 42 cale po kilku dniach użytkowania dochodziła do wniosku, że 50 cali wcale nie byłoby takie złe... Wszystko to dzięki temu, że obraz w formacie 16:9 ogląda się po prostu łatwiej i naturalnie niż 4:3. Tak przynajmniej twierdzą naukowcy.

■ **Projektory** – no wiecie, takie jak w kinie. Mają sporo wad i jedną ogromną zaletę – obraz może być naprawdę gigantyczny, nawet kilka metrów przekątnej. To robi wrażenie, ale, po pierwsze, trzeba mieć miejsce, by taki obraz wyświetlić (zasadniczo – im dalej jest projektor od ekranu, tym większy obraz), po drugie – pomieszczenie musi być zaciemnione, bo inaczej nic nie widać, po trzecie – okablowanie jest problematyczne (projektor zawieszony pod sufitem – trzeba do niego dociągnąć kabel od konsoli), po czwarte – w zasadzie jest to rozwiązanie wyłącznie dla tych, którzy chcą sobie zrobić salkę kinową/gralnię, bo oglądanie telewizji na projektorze jest kompletnie nieekonomiczne – lampa projektora ma żywotność podobną jak w przypadku telewizorów projekcyjnych (maksymalnie kilka tysięcy godzin). Po piąte wreszcie – oprócz projektora trzeba też kupić ekran, czyli płachtę materiału, na którą będzie rzucany obraz. Ceny projektorów są bardzo, ale to bardzo różne – od 3 tysięcy za rozdzielczość 1024x768 do nawet, trzymajcie się mocno... ponad 300 tysięcy złotych za profesjonalny (kinowy) model Sanyo o rozdzielczości 1920x1080.

■ **Tanio**

Acer AL1916 WS-19 – w zasadzie monitor, a nie telewizor – nie ma wejścia HDMI ani DVI (tylko D-sub, czyli VGA), brak też głośników. Ale już za tysiaka można cieszyć się mini HD Erą – panoramiczny wyświetlacz i rozdzielczość 1440x900. Jak dla nas spoko żyletka i tylko te 19 cali... To prawie, jak granie na monitorze peceta.

■ **Przystępnie**

LG 26LC2R – telewizorek LCD z nowej serii LG, cena około 3 000 złotych i złącze HDMI.

Philips 26PF3320 – przyzwoita cena (3 tysiące) za ten HD Ready telewizorek LCD ze złączem DVI.

Samsung WS-32Z409P – telewizor CRT (16:9) akceptujący sygnał HD (wejście HDMI) do rozdzielczości 1080i max., 32 cale, rozsądne wymiary (technologia Slim) i cena poniżej trzech tysi. Idealny sprzęt „na przeczekanie".

■ **Dużo i znośnie**

LG 42PC1R – nie mylić z PC1RR i PC1RV. Ten pierwszy ma twardy dysk, a ten drugi rozdzielczość zaledwie 852x480 pikseli. LG 42PC1R to w tym momencie najtańsza plazma o rozdzielczości zgodnej ze specyfikacją HD Ready (1024x768) i dwoma wejściami HDMI. Cena? Około 5,5 tysiąca złotych.

Sony KDF-E50A11E – ogromny telewizor projekcyjny w technologii 3LCD (nie mylić z LCD!), rozdzielczość 1280x720 i wejście HDMI. Szukacie czegoś naprawdę dużego w „dobrej cenie"? W sklepach internetowych można tę maszynę wyjąć za około 5,5-6 tysięcy złotych.

■ **Full Super-hiper HD**

Jest problem – otóż nawet gdybyśmy chcieli się perfekcyjnie przygotować na przyjęcie PlayStation 3 i mieli na to przygotowane ogromne fundusze, to i tak nie znaleźlibyśmy odbiornika, który dałby radę wyświetlić 1080p. A przynajmniej w tym momencie nie znalazłem takiego na rynku w rozsądnej cenie (czytaj – poniżej 15 tysięcy złotych). Sprawa rozbija się o elektronikę, która musi być naprawdę potężna, by spokojnie wyświetlić 1080p. Owszem, są już dostępne odbiorniki o matrycach 1920x1080, ale maks, co mogą wyświetlić, to 1080i.

Sony KDL-46X2000 – za 46 cali ekranu LCD trzeba będzie wybulić około 20 tysięcy złotych, ale dostaniemy sprzęt, do którego spokojnie będzie można podłączyć PS3 lub odtwarzacz Blu-ray i cieszyć oko nieskalanym 1080p. A przynajmniej tak twierdzi oficjalna polska strona Sony, na razie nie mieliśmy okazji tego sprawdzić, bo sprzęt wejdzie do sprzedaży dopiero w sierpniu.

W każdym razie – z kupnem sprzętu Full HD dedykowanego PlayStation 3 należy jeszcze poczekać. Raz, na obniżkę cen. Dwa – na pojawienie się sprzętu zgodnego ze specyfikacją HDMI 1.3 (bez zagłębiania się w szczegóły – ma być o wiele lepiej niż jest), z którą zgodną będzie nowa konsola Sony.

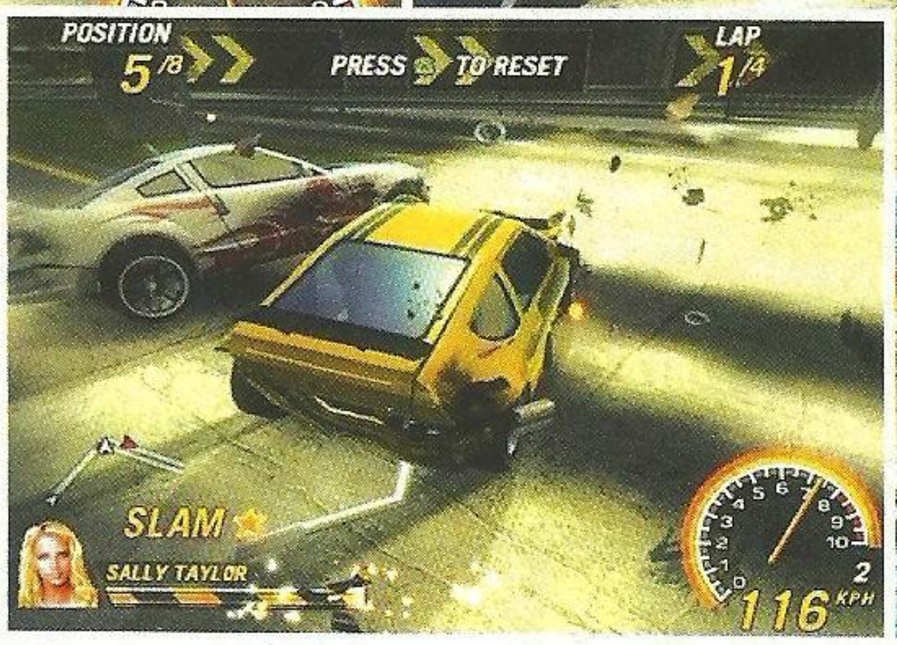
A MOŻE WARTO POCZEKAĆ?

Ze swej strony możemy polecić jedno – uderzajcie w rozmiar, jeżeli chcecie poczuć HD Erę. Owszem – jeżeli w pokoju macie mało miejsca, a tu jeszcze peceta trzeba zmieścić, to Acer jest dobrym rozwiązaniem, bo może służyć jak monitor do peceta i telewizorek do grania. Ale gdy chcecie grać w salonie, to polecalibyśmy kupić coś większego. Znacznie większego. Niech nie przerażają Was 42 cale plazmy, czy więcej wspomnianego telewizora projekcyjnego – po tygodniu oglądanie wygląda to już normalnie, a im większy ekran, tym więcej szczegółów widać, gdy gramy na Xboksie 360.

Najkorzystniej w przeliczeniu na cal przekątnej prezentuje się Sony KDF-E50A11E – za każdy cal musimy zapłacić około 115 złotych, ale nie każdemu przypadnie do gustu specyfika technologii 3LCD. Podobną kasę trzeba wyłożyć za każdy cal „elcedeków dwudziestekszóstek". Potem plazma LG 42PC1R – około 130 złotych za cal przekątnej ekranu. Za zbliżone rozmiarami LCD (około 40 cali) trzeba już wyłożyć dużo więcej kasy, ale za tych około 8-9 tysięcy można mieć już naprawdę wyśmienity telewizor LCD (np. Samsung 40M61B). Można też skusić się na telewizor CRT Samsunga w technologii Slim i poczekać aż droższy sprzęt spowszednieje na tyle, by ceny mogły wreszcie „znormalnieć".

SŁOWO NA HD ERĘ

Oczywiście możliwości jest o wiele więcej, ale to tyle w pierwszym, ogromnym i mamy nadzieję wyczerpującym epizodzie HD Ery. Czy będą kolejne? To zależy między innymi od Waszego zainteresowania tym tematem. Jeżeli macie pytania, piszcie na adres: ■■ **marcellus@neo-plus.pl**



FLATOUT 2

PANCERNIK GUSTAW PRZYPOMINA...

PS2 | PC | Xbox

- Wydawca: Vivendi
- Producent: Bugbear
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Demolka, szybkość, derby, mini-gry.
ZŁE: Gumowe SI przeciwników ciągle kantuje.
BRZYDKIE: Myśli muszą kryć się w głowach tych, co wymyślili tę grę.

GULASH: Herezje jakieś Marcel opowiada, ani to tak szybkie, ani tak ładne, ani tak rozrywkowe jak Burnout. A rzut do celu szmacianą kukłą imitującą kierowcę nie umywa się nawet do Crashy. Ale może rzeczywiście kiedyś ktoś duży (Microsoft, Sony, Ubisoft...) podkupi Bugbear i wypromuje tę serię na wielki hit, jak to EA zrobiło z Burnoutem właśnie. Ale raczej nie, pomysł niezły, ale nie aż TAK. Choć i owszem, model jazdy jest spoko, a rozwałka na trasie też niewąska. Warto popróbować.

Sequel udanej całkiem udanej części pierwszej tego rozrywkowego racera nie rozczarowuje, ale z drugiej strony – nie wnosi też nic specjalnego do sprawdzonego już patentu, w którym główną rolę grają kierowcy notorycznie zapominający o zapinaniu pasów przez co przy każdym poważniejszym zderzeniu wylatujący przez przednią szybę samochodu.

Wirująca jak szmaciana lalka postać nieszczęsnego kierowcy jest wyróżnikiem tej świeżo upieczonej serii wyścigów i głównym wątkiem reklam **FlatOuta 2** na zachodzie. Bez niej gra byłaby miksem Stuntmana z Burnoutem, co tak na dobrą sprawę wcale nie jest takie złe i w zasadzie również mogłoby chwycić. Ale męczony wirtualny ludzik jest fajniejszy, co potwierdzi każdy, kto kiedykolwiek natknął się w internecie na gierkę polegającą na wymyślnym zrzucaniu manekina ze schodów*. I choć nasz manekin odgrywa w grze poważną rolę, bo uczestniczy jak żywa kula armatnia we wszystkich mini grach, to jednak najistotniejszy jest model jazdy, a ten jest naprawdę niezły i na maksa rozrywkowy.

→I WARIACI DROGOWI

Jednak nie tylko kiepsko animowanym, ale fajnie rozbijającym się o różne przeszkody kierowcą **FlatOut 2** stoi, nie tylko rozrywkowym modelem jazdy, do którego jeszcze wrócimy. **FlatOut 2** stoi (a raczej pędzi) mayhemem na trasie i fachowymi zniszczeniami samochodów. Tyle że, niestety, sama zadyma podczas której możemy taranować przeciwników zdarza się dość rzadko i co gorsza – okrutnie przeszkadza w wygrywaniu. Na początku szukałem zwady z każdym, kogo doścignąłem, ale dość szybko przekonałem się, że trzeba raczej unikać ostrzejszych starć, szczególnie na początku wyścigu, a dopiero potem sukcesywnie eliminować napotkanych przeciwników. W tym pierwszym pomagają klasyczne policyjne manewry, znane ze wszystkich programów o policyjnych pościgach. Niestety, czasami kończą się one przyklejeniem się samochodu przeciwnika do maski naszej bryki i przez kilkanaście, a czasami kilkadziesiąt sekund pchamy go przed sobą. Co nieco nas spowalnia. Powiedzmy jednak, że udało nam się skorzystać z karambolu wszystkich pozostałych zawodników i znacznie wysforowaliśmy się na czoło... W tym momencie do akcji wchodzi „gumowa SI" – przynajmniej jeden z przeciwników zaczyna zasuwać o wiele szybciej, niż gdy jedziemy za nim i z całą pewnością na ostatnim zakręcie będzie już tuż, tuż za nami.

Naszą sytuację dodatkowo pogarsza fakt, że nagle wszystkie przeszkody na trasie są o wiele bardziej niebezpieczne, niż na przykład w momencie, kiedy to my gonimy lidera. Nie wiem jak to się dzieje, ale zawsze gdy zdobyłem dużą przewagę, każdy leżący na drodze śmieć (a leży go tam mnóstwo) stanowił nie lada przeszkodę, każdy zakręt groził poślizgiem, a każda lekka zawalidroga, którą, gdy jeszcze nie byłem liderem, pokonywałem bez utraty prędkości, nagle spowalniała mnie tak, jakbym przywalił w ścianę. Jak widać programiści postanowili urozmaicić nam zabawę – z jednej strony przeciwnicy jadą jak leszcze, gdy jesteśmy za nimi, a z drugiej – jak mistrzowie, gdy obejmiemy prowadzenie. Na dokładkę konsola oszukuje. Na szczęście dzięki temu wzrasta poziom trudności gry i są emocje, więc nie jest źle.

→I DESTRUCTION DERBY WIECZNIE ŻYWE

Oprócz wyścigów we **FlatOut 2** znajdziemy całą masę mini-gierek polegających na wymyślnym męczeniu kierowcy – a to skok wzwyż kierowcą, a to skok pseudo-narciarski kierowcą, strzelanie goli kierowcą, rzutki kierowcą, kręgle kierowcą... Wszystko polega na wystrzeleniu nieszczęśnika przez przednią szybę i obserwowaniu jak leci. A potem się o coś rozbija i gruchocze. Nie bardzo przeszkadza nawet fakt, że koleżka wygląda jak szmaciana kukła, którą w starszych filmach zrzucano z wielkich wysokości. Grunt, że jest zabawnie. Ale jeszcze lepiej jest podczas rozwałki na arenach, czyli znanego wszystkim weteranom Destruction Derby z PS one – zasady są proste, na arenę wjeżdża ośmiu szaleńców, wyjeżdża tylko jeden. I to nie zawsze jesteśmy my, bo przeciwnicy walczą naprawdę ostro.

Najfajniejsze w tym wszystkim jest to, że grafika niemal w ogóle nie chrupie, nawet pomimo mayhemu na trasie, czy podczas derby – wokoło latają części samochodów, deski, skrzynki, kartony, metalowe siatki i masa innego śmiecia. Na dokładkę jest naprawdę szybko. Może nie od samego początku zabawy, ale już w drugiej klasie samochody gnają ostro i niewiele jest czasu na reakcję. Do walki zagrzewają nas niezłe rockowe kawałki, a odgłosy wszechobecnych zderzeń też są niczego sobie. Ogólnie oprawa jest niezła, choć grafika niekiedy jest dość prosta, ale jak na możliwości PlayStation 2 całkiem solidna. Jak cała gra – nie żaden hit, ale niewątpliwie solidny produkt, który, jeżeli ktoś wyłoży nań większą gotówkę, ma szansę zmienić się w gorącą licencję na miarę Burnouta... No, prawie.

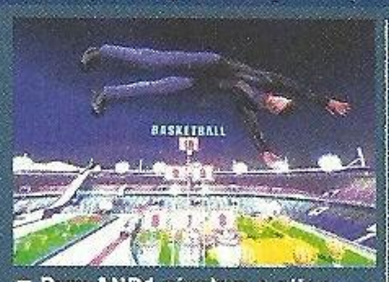
Marcellus ■ ■

* Zainteresowani? Gierka zwie się Porrasturva.

OCENA 7.7/10
WE FLATOUT PASÓW SIĘ NIE ZAPINA

Popatrzcie sobie czym grożą nie zapięte pasy...

Patent z wystrzeliwaniem przez przednią szybę kierowcy jest naprawdę niezły. Wprawdzie nie chciałbym utrzymywać bliższych kontaktów z kimś, kto na niego wpadł, ale ma mój „szacun". Na szczęście we FlatOut 2 nie posunięto się dalej – ludek nadal jest aż nadto manekinowaty i człowieka przypomina raczej z grubsza niż w szczegółach, a fizyka szmaciane lalki tylko to wrażenie potęguje.



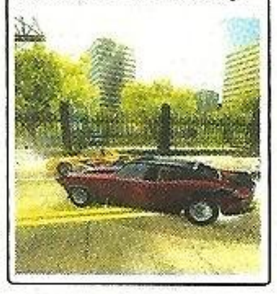
■ Przy AND1 pisałem o piłce nożnej, tu muszę napisać coś o koszykówce. No więc, można ludkiem rzucać do kosza. Ale można też strzelać nim gole w innej mini-grze. Damn, znowu ta piłka nożna...

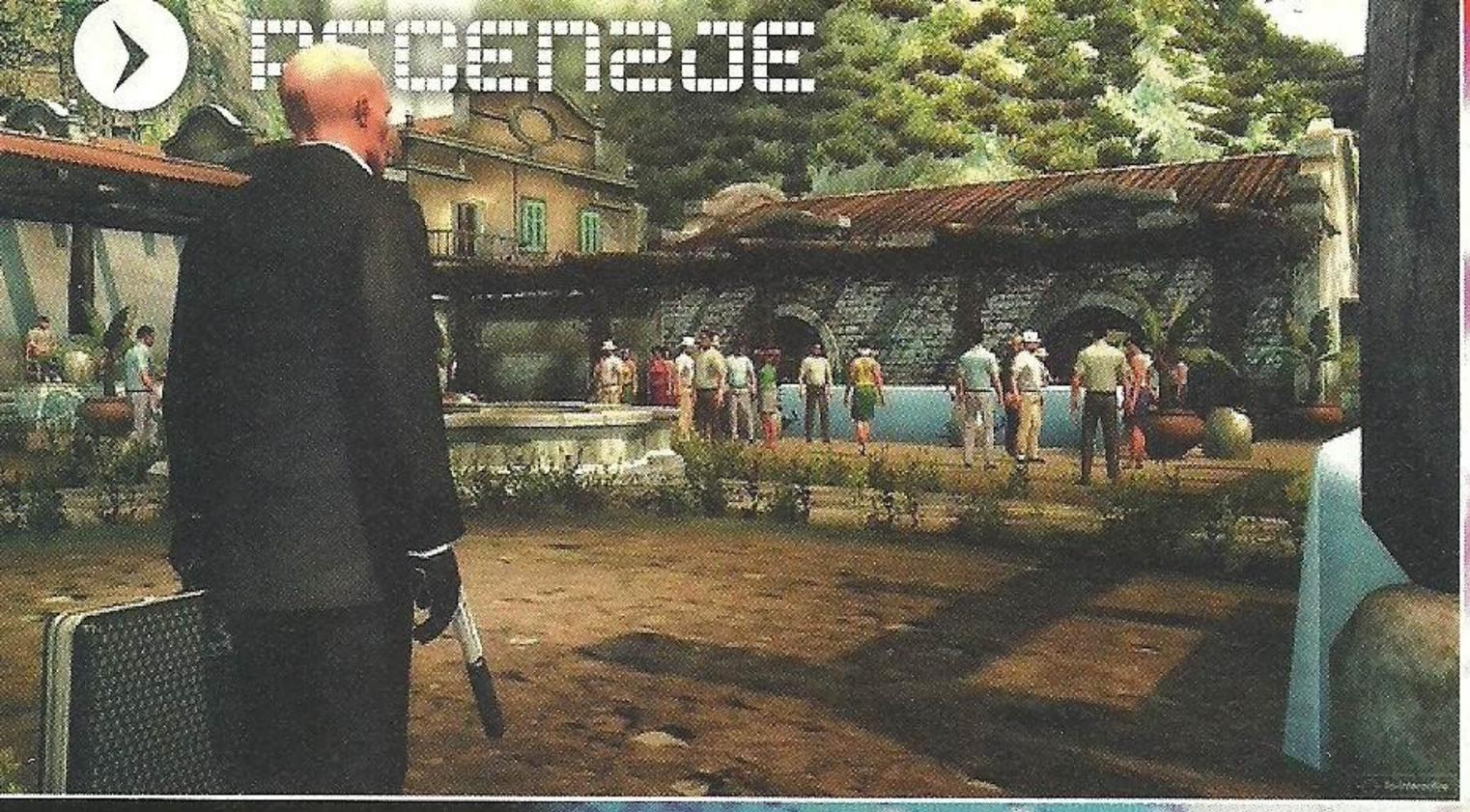
■ Na to bym raczej nie wpadł – granie ludkiem w pokera, to naprawdę fachowy (i chory) pomysł. Problem w tym, że w zasadzie niczym się to nie różni od „rzucania" nim do kosza.

■ „Skok wzwyż", czyli wystrzeliwanie ludka na jak największą wysokość, to najmniej wydumana ze wszystkich mini-gierek we FlatOut 2. Ale też jedna z trudniejszych i bardziej wciągających.

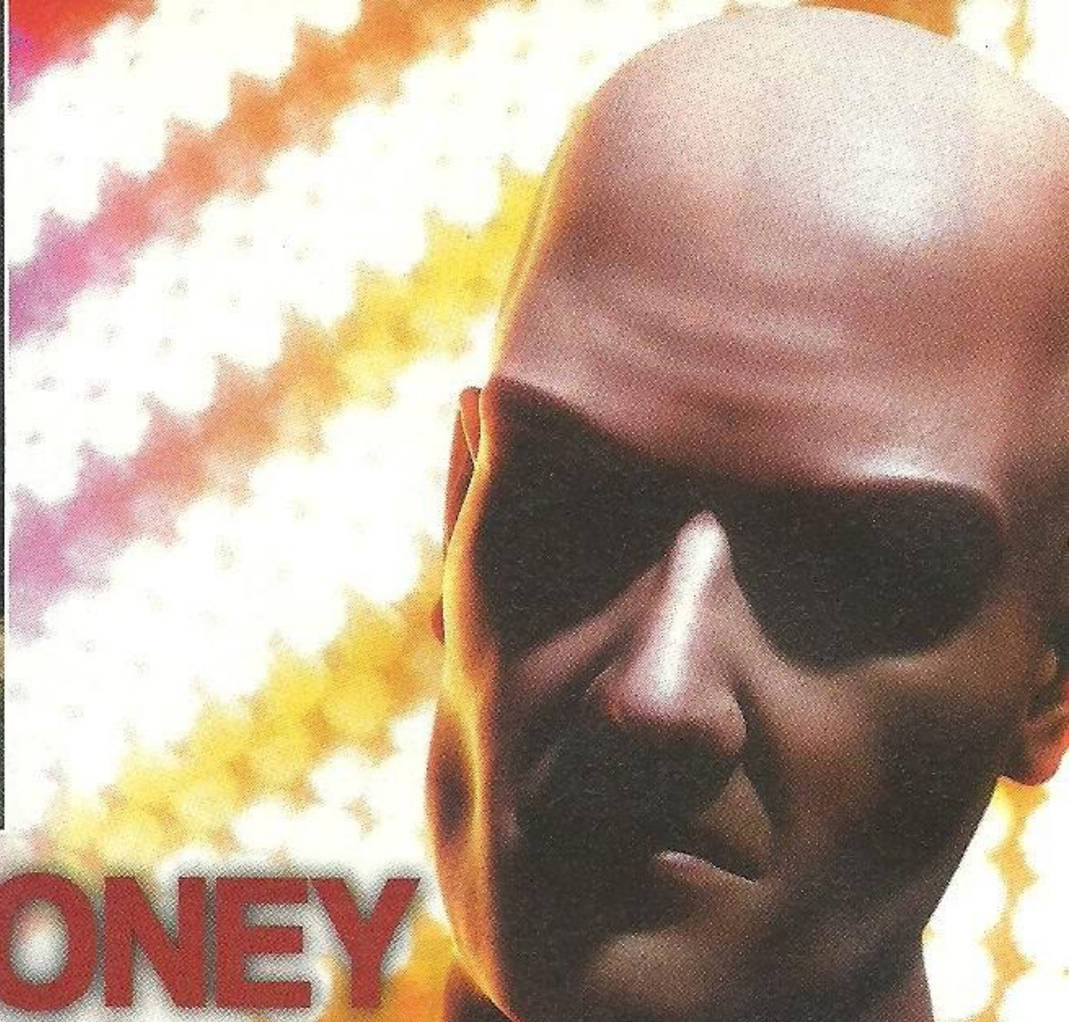
MAYHEM!

Jakoś tak się złożyło, że w tym właśnie numerze opisujemy firmę Psygnosis, dla której kiedyś chłopaki z Reflections zrobili grę Destruction Derby. Nieformalnym następcą hitu sprzed lat jest właśnie FlatOut 2. Jeżeli chcielibyście sobie powspominać dawne dobre czasy totalnej rozwałki na arenach, to nie sięgajcie po Destruction Derby z PS one, ale chwytajcie właśnie za FlatOuta 2 – klimat jest identyczny, a grafika o wiele lepsza. Na dokładkę tutaj mayhem na arenach jest tylko dodatkiem do ścigania. Aha, i niech Wam nawet nie przychodzi do głowy granie Destruction Derby Arenas na PS2. To crap.





HITMAN: BLOOD MONEY



THE POLICE ARE LOOKING FOR A CAUCASIAN BOY. WITNESSES DESCRIBE THE KILLER AS BEING „PRETTY" AND „UNUSUALLY FANCY DRESSED". THE POLICE ARE NOW CONDUCTING A SEARCH OF ALL GAY BARS IN THE AREA.

PS2 | Xbox | X360

- Wydawca: Eidos
- Producent: Io Interactive
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wypadki chodzące po ludziach, fachowe gazety, różnorodne i świetne jak zawsze misje.
ZŁE: Znikanie ingame'owych save'ów po wyjściu z gry.
BRZYDKIE: Wciąż twarze, występki każdej z ofiar Hitmana – to taki dobry zabójca.

GULASH: Zupełnie zgadzam się z fancy Chrisem jeśli chodzi o Hitmana. I jednocześnie na wstępie od razu zaznaczam – to nie jest gra dla wszystkich. Tym bardziej dziwi mnie sukces tej serii; na pięć osób z którymi porozmawiałbym o Hitmanie, cztery stwierdziłyby, że owszem, wiedzą co to jest i widzieli, ale żeby grać, to raczej niespecjalnie. Zabawy w płatnego mordercę trzeba się bowiem nieco nauczyć, czasem cierpliwie rozważając opcje i testując wymyślone przez siebie (i autorów) warianty. Chłopiec piszący tę recenzję słusznie zauważył, że to najlepsza gra o płatnych mordercach. Gay? Nie, dziękuję..

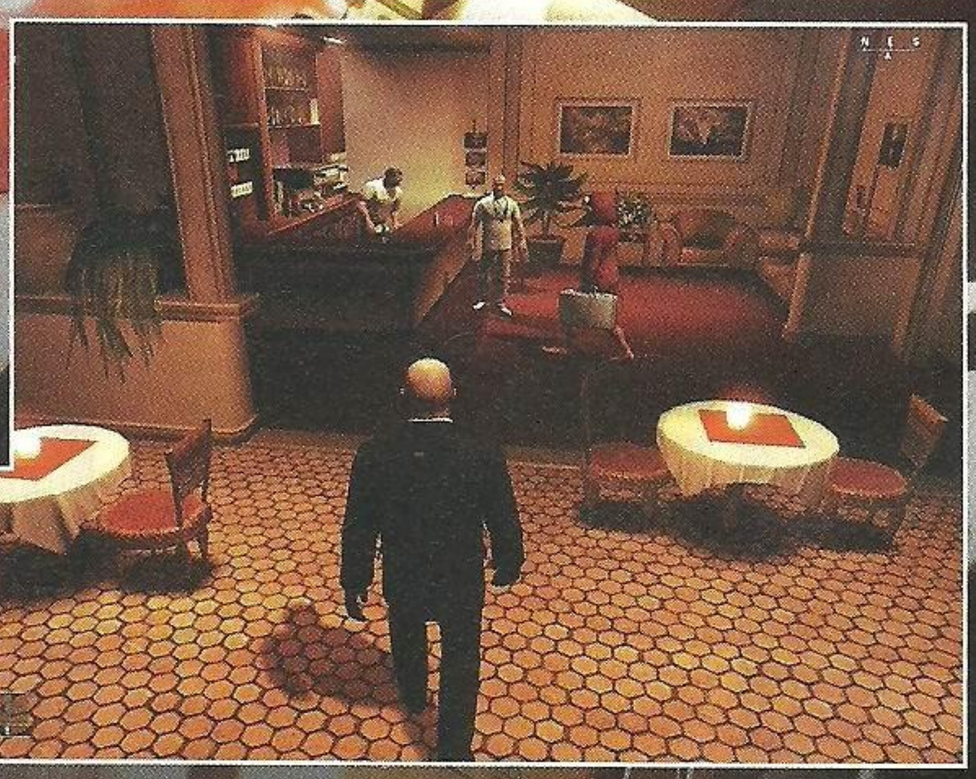
Czytając coś takiego w hitmanowym wydaniu Vegas City Couriera po wykonanej robocie, na której najwyraźniej ktoś jednak mnie zauważył, poczułem, że w moim życiu bezpowrotnie zamknął się pewien rozdział. A dokładnie ten, w którym Gulash przestał być jedynym, który w konwersacji ze mną używa słów „chłopcze", „fancy" i „gay".

→I REWIA MODY

Święty Mikołaj, ochroniarz, pacjent, diabeł, duży ptak, śmieciarz, psychiatra, wieśniak, czyściciel basenów, kelner, marine, sanitariusz, marynarz, kominiarz. To zaledwie część strojów, jakie amatorzy grzebania w szafie starszej siostry lub mamy z ulgą wrzucą na siebie w wirtualnym świecie najbardziej łysego zabójcy świata gier video. Ale do strojenia się jesteśmy już przyzwyczajeni. Nie jesteśmy za to do niemal żywcem z Manhunta wyjętych silent killi przy użyciu przedmiotów codziennego użytku – sekatora, łopaty, gaśnicy czy tasaka. Nie mieliśmy wcześniej okazji dusić ludzi przez właz w windzie i wciągać ich zwłok na górę kabiny, gdzie nikt ich nie znajduje. Ani spychać ze schodów gościa, przerzucać przez balkon palącego papierosa strażnika, czy marynarza za burtę i liczyć, że gra potraktuje ich śmierci jako nieszczęśliwe wypadki. A teraz to wszystko jest możliwe.

Hitem imprez jest mała, niewykrywalna bomba, której eksplozja potrafi zrzucić żyrandol, sprzęt oświetleniowy albo inny element dekoracji na cel, co nawet najbardziej czujna ochrona uznaje za wypadek. Zwykły i losowy. O dziwo jednak ta sama obstawa nie znajduje powodu do niepokoju, kiedy w odstępie kilku minut trzech pensjonariuszy pewnej dobrze ukrytej i izolowanej kliniki odwykowej ulega serii śmiertelnych wypadków podczas wyciskania na ławeczce, upadku ze schodów oraz znalezienia się pod leżącym na ziemi żyrandolem, który jeszcze chwile wcześniej wisiał sobie w najlepsze. Ta sama bomba podłożona w walizce i detonowana przy celu jest nie mniej skuteczna, ale raczej mała szansa, żeby ktoś uznał eksplozję tortu zabijającą trzech gości za niefortunny zbieg okoliczności

Takie właśnie są umowne wymogi gry – gdyby ktokolwiek chciał maksymalnie realistycznego klimatu, już po pierwszym wypadku wszyscy zagrożenie goście zamknęliby się w swoich pokojach ze strażą przy drzwiach, przy łóżku i w łazience. A w Hitmanie nie chodzi przecież o mozolne eliminowanie każdego na drodze do napotkanego celu. Tutaj w dalszym ciągu największe wyzwanie polega na obserwowaniu miejsca akcji, kręcących się w pobliżu osób i ich nawyków, a następnie jak najefektywniejszemu wykorzystaniu tej wiedzy. Do – tradycyjnie już – zdjęcia wyznaczonego celu. Chociaż to może niezbyt precyzyjne. Z reguły jest to bowiem kilka osób, dodatkowo czasami nowe cele dostajemy już w trakcie misji. Poza celami głównymi pojawiają się też poboczne – oznaczane w ten sposób w menu agencji zlecającej akcje. Zlecenia poboczne nie są niezbędne do wykonania, ale przynoszą dodatkową kasę, która mniej finezyjnym albo bardziej brutalnym zabójcom raczej się przyda.

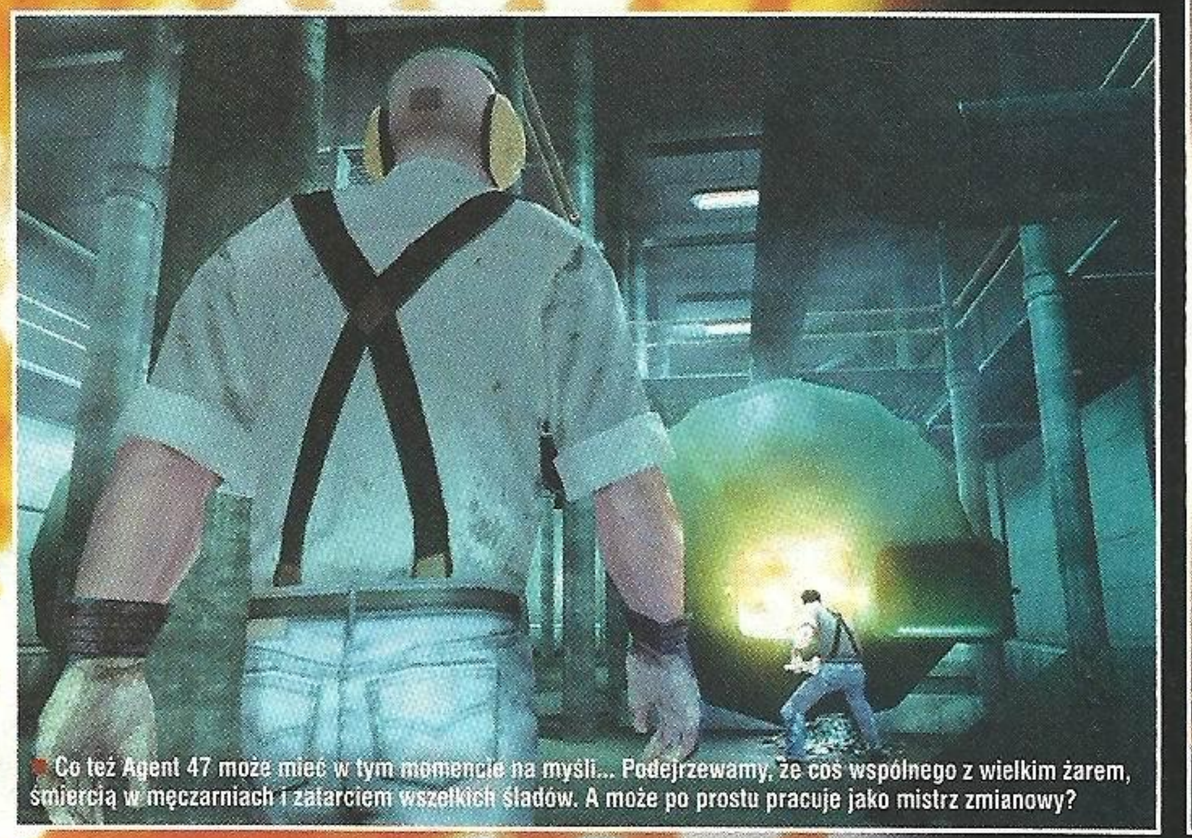


→I KRWAWA MAMONA

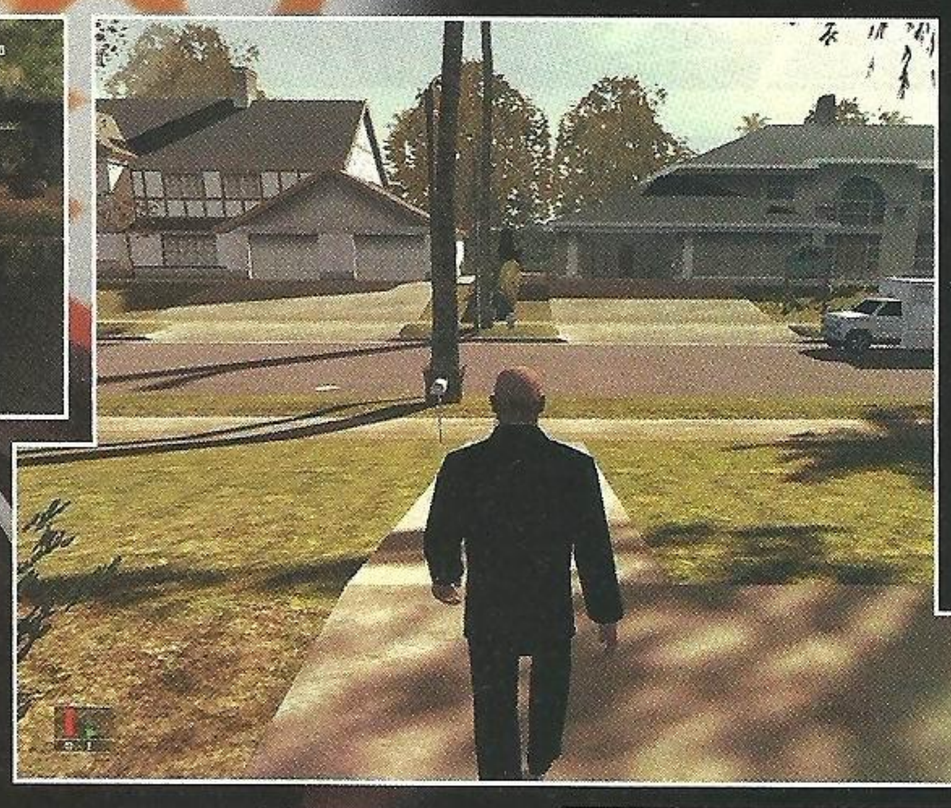
Bo nowy Hitman, jak po tytule mogą wnieść co czujniejsi z Was, kręci się wokół forsy. Uzyskiwanej za realizację celów misji oraz nagradzanej dodatkowymi zastrzykami gotówki za upozorowanie wypadków oraz bezgłośne wykonanie misji. Od wypłaty odliczane są za to wszystkie niepotrzebne ofiary oraz zgarnięcie sprzętu zostawionego w terenie – garniaka Hitmana za pięć tysi dołków sztuka czy jego tjunowanych spluw. Kasa przydaje się najbardziej do tego ostatniego. Pomimo, że każdą zabraną z wykonywanych misji spluwę przechowujemy na później i możemy zabierać ją na akcje, to tylko sześć podstawowych giwer tjunujemy przy użyciu odblokowywanych z biegiem czasu akcesoriów. Stąd też początkowo proste silverballery pod koniec zmieniamy w wielkie, wyposażone w celownik laserowy, dłuższy magazynek, tryb strzelania automatycznego i stabilizator, działa zdolne powstrzymać szarżę małego słonia. Podobnie podkręcamy też shotguna, pistolet maszynowy, karabinek automatyczny i snajperskie W2000 oraz dodatkowe gadżety jak lepsze wytrychy skracające czas spędzony przy gmeraniu w zamkniętych zamkach, mocniejsze kamizelki kuloodporne, czy zwiększenie liczby noszonych bomb.

Kasa przydaje się też do zamykania ust niewygodnym świadkom naszych hitmańskich wyczynów, co wiąże się z wprowadzonym systemem notowania przenoszonym z misji na misję i wyrażanym wskaźnikiem liczbowym. Kiedy wzrasta zbyt wysoko możemy opuścić go opłacając po misji świadków – w zależności od wysokości łapówki (mimo wszystko niewygórowanej) – zmniejszamy wtedy mechanicznie nasze notowania. Każda misja podsumowywana jest czołówką z lokalnej gazety opisującej nasze harce. Eksponowane miejsce zajmuje w niej miejsce na zdjęcie naszego bohatera. Jeżeli działaliśmy nieudolnie, zostawiliśmy wielu świadków, a kamery przemysłowe zdjęły nasz profil lewy, prawy i paszportowy, to jest raczej kiepsko. W następnych misjach przypadkowi ludzie mogą rozpoznać Rzeźnika z Mississippi, a to nigdy nie pomaga człowiekowi, który ma zamiar zaszlachtować pana młodego na weselu w tym samym stanie. Swoją drogą teksty w gazetach są niezłe i rzeczywiście przypominają artykuły, jakie w gazetach pojawiają się po tego rodzaju zdarzeniach. Co lepsze, ich treść uzależniona jest od zostawionych przez nas śladów. Sprawni Silent Assassini z reguły poczytają sobie, że policja nie ma pojęcia kto mógł stać za zabójstwem, lub że ofiary zginęły w tajemniczych okolicznościach czy w następstwie nieszczęśliwych wypadków. Wystarczy jednak dać się komuś

Doink! Doink! Doink! Cieszcie się dzieci, wesoły Klown Fortisewen przyjechał Was rozbawić, zobaczcie jaki ma czerwony nochal, jakie komiczne włosy... A znacie numer z kwiatkiem? Psiiik... Argh, to kwaaas!



Co też Agent 47 może mieć w tym momencie na myśli... Podejrzewamy, że coś wspólnego z wielkim żarem, śmiercią w męczarniach i zatarciem wszelkich śladów. A może po prostu pracuje jako mistrz zmianowy?



zobaczyć w jakimś stroju, a czytamy na początku bardzo nietrafione, ale z czasem coraz bliższe rzeczywistości opisy. Tak czy inaczej zabawne jest ich czytanie, szczególnie przy co bardziej niecodziennych akcjach – morderczym szale wściekłego ogrodnika czy bardzo krwawej gwiazdce nieświętego Psychołaja. Poza informacjami o naszym wyczynach gazeta stanowi też źródło informacji o rozwijającej się w trakcie gry intrydze oraz skrywa parę easter eggów – fajna rzecz.

Począwszy od akcji ze zdjęciem śpiewaka w operze, przez ciche amerykańskie przedmieścia, hotel-kasyno w Vegas, Biały Dom, tematyczną imprezę Niebo/Piekło odbywającą się w nowoczesnym wieżowcu – ciekawych miejscówek jak zwykle jest sporo i wszystkie są zrobione z pomysłem. W jednych nikogo nie razi strzelający redneck z shotgunem, w innych jako psychiatra tylko czekamy na kolejno pchających się w paszczę lwa pacjentów, wreszcie podczas karnawału w Nowym Orleanie na ekranie przewijają się dosłownie setki osób.

→I NIE MARNUJ OŁOWIU

Naturalnie sposobów na załatwienie celu jest przynajmniej kilka, ale za jednym, małym wyjątkiem da się je skończyć bez jednego wystrzału. Ponieważ gra zachęca do trudnego, ale nie niemożliwego zadania zaliczenia każdej misji na ocenę Silent Assassina, pozwala osiągnąć cel używając jedynie strzykawek (jednej ze środkiem usypiającym i drugiej usypiającej na zawsze), garoty i bomb. W każdej z misji znajdziemy też miejsca, gdzie możemy pozbyć się zwłok na dobre lub chociaż ukryć je do czasu opuszczenia terenu akcji. Fajne, ale świadomość, że na misje w zasadzie nie muszę zabierać spluw, bo autorzy musieli zadbać o to, żebym mógł uporać się z każdą misją bez konieczności sięgania po argumenty z kalibrem, była trochę demotywująca. Ołać przemycanie spluw, próby uniknięcia detektora metalu – broń jest tu prawie niepotrzebna. Oczywiście czasem trzeba trochę pokombinować – jak wyjąc spod eskorty szejka, czy jak skłonić playboya do opuszczenia ciepłego jacuzzi podczas imprezy, ale po przejściu dwóch-trzech misji szybko uczymy się zauważać okazje.

Podobnie uczymy się używać w biegu strzykawki do usypiania niewygodnych świadków lub dawców przebrań – bo każda osoba, obok której zaczynamy biegać zatrzymuje się i odwraca. Widok strzykawki w ręku numeru 47 natychmiast budzi w nich przerażenie i pogarsza wynik na koniec misji. Z tych samych przyczyn garota nadaje się tylko do celów statycznych – tu strzykawka okazuje się lepszym rozwiązaniem, bo możemy z nią biegać. Czasami przydaje się moneta, których nieskończony zapas 47 nosi gdzieś w kieszeni – ciśnięcie jej gdzieś potrafi odwrócić uwagę ochrony, ale podobnie jak garotowanie w windach i rozwalanie skrzynki z bezpiecznikami (wyłącza światło do czasu, aż strażnik przyjdzie ją naprawić), nie musimy zbyt często z niej korzystać. Zdecydowanie bardziej przydatne jest ładowanie się do szafy a la Snake i podglądanie przez szczelinę co dzieje się w pokoju.

→I NIE MARNUJ OŁOWIU

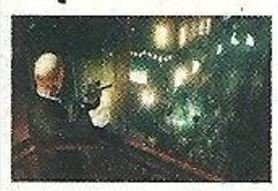
Hitman wciąż porusza się nie do końca naturalnie, ale nie jest źle. Engine został ponoć mocno przemodelowany, ale ciała dalej fruwają po trafieniu, zwłoki ciągnięte za nogi potrafią się zablokować w drzwiach i niczym strzały odlecieć w drugą część pokoju pod naporem na framugę. Dziwne. Dźwiękowo jest zwyczajnie, czyli dobrze z jednym godnym wzmianki detalem – tytułowa Ave Maria lecąca pod menu podbija klimat bardzo wysoko. Za to zdejmuje go fakt, że jeżeli w trakcie misji musimy wyłączyć grę, to stan misji nie zachowuje się i po ponownym włączeniu konsoli musimy rozpoczynać ją od początku. Dziwne jak na grę, która pozwala zachowywać stan w dowolnym momencie (liczba sejwów na misję, inteligencja przeciwników oraz wpływ wskaźnika notowania uzależnione są od poziomu trudności). Ale na końcową ocenę taki detal nie może mieć wpływu – to najlepsza gra o płatnych zabójcach w ogóle, a o Hitmanie w szczególności.

Banan ■■

OCENA 8.9/10

FANCY ASSASIN

KRWAWE PIĘKNO



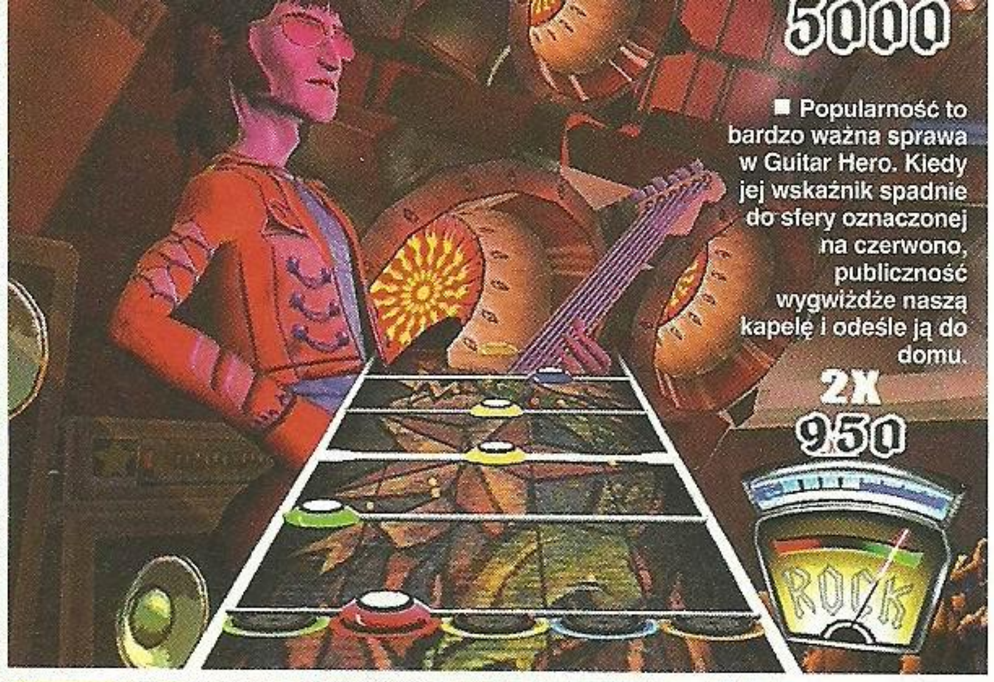
Miejscówki jak zwykle są bardzo szczegółowe i fajne – wystarczy zajrzeć do Białego Domu czy na parowiec w Missouri. Każde miejsce ma swój klimat, swoje fajne właściwości i charakter. Historia jest ciekawa i kręci się wokół klonowania. Poznajemy ją z perspektywy dziennikarza, który na zaproszenie pewnego urzędnika CIA zostaje zaproszony na małą pogaduszkę, która szybko zmienia się w kronikę akcji numeru 47 następujących po wydarzeniach z Hitman: Contracts. Na szczęście wszystkie misje w Blood Money to żadna ściema z odgrzewaniem starych leveli. Zakończenie Hitmana należy do najfajniejszych i najbardziej pomysłowych, z jakimi miałem do czynienia, a jego strój w tej misji to klasa mistrzowska.

Tajemnica shotguna w Blood Money

Kiedy z Cubitussem stawiliśmy się na strzelnicy w Inglewood, o 9:57 przed budynkiem stało już kilku dżentelmenów podobnie jak my przestępujących z nogi na nogę i czekających na pochwycenie w ręce standardowych narzędzi pracy numeru 47. Typów było na oko z siedmiu (plus jedna pani) i nie wyglądali na tutejszych. Oceniliśmy że to – podobnie jak my – goście na E3. Wypełniali wnioski o wejście na strzelnicę i zrzeczenie się praw do angażowania jurysdykcji innej, niż ta z LA w przypadku zgonu albo czegoś jeszcze gorszego, gdy nagle okazało się, że wymagane jest zdjęcie. Wchodząc z naszym magnumem na strzelnicę patrzyliśmy jak od grupy odłącza jeden ze śmiałków, który nie wziął żadnego dokumentu i zza szyby smętnie patrzy jak zarówno my z Kubą, jak i jego koledzy, opróżniamy kolejne magazynki z bogatego arsenału spluw. Cały czas dziwiliśmy się, jak można było być takim frajerem, żeby nie wziąć ze sobą żadnego dokumentu tożsamości i przegapić okazję strzelenia papierowemu ludkowi w medulę oblongatę z shotguna...

Zdziwienie urosło jednak nieco bardziej, kiedy dwa dni później na stoisku Hitmana poznaliśmy demonstrujące grę osoby z zespołu Blood Money – byli to nasi niedawni towarzysze ze strzelnicy. Co prawda większość z nich oglądaliśmy głównie w okularach i nausznikach, to jednak twarzy lead designera, który oparty o kuloodporną szybę przyglądał się naszym egzekucjom tarcz – zapomnieć było niesposób.

■ Guitar Hero jest ładne, choć widać, że od czasów Karaoke Revolution Harmonix do bólu eksploatuje jeden i ten sam silnik graficzny.



■ Popularność to bardzo ważna sprawa w Guitar Hero. Kiedy jej wskaźnik spadnie do sfery oznaczonej na czerwono, publiczność wygwiżdże naszą kapelę i odeśle ją do domu.

GUITAR HERO

KONIEC WYŚCIGU O MIANO NAJLEPSZEJ GRY MUZYCZNEJ!

PlayStation 2

- Wydawca: RedOctane
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Miażdżący repertuar piosenek, ogrom bonusów do kupienia, wymagający poziom trudności, GRYWALNOŚĆ!
ZŁE: Nie wszystkie aranżacje utworów dorównują swym pierwowzorom. Ale to nic.
BRZYDKIE: Cena zestawu gra + gitara. Zdecydowanie niefajna.

BLIZZARD BEAST: Ależ ta gra rządzi! Jeśli nie macie umiejętności wokalnych ani ochoty na darcie się do mikrofonu, a oprawa muzyczna Dance Dance Revolution kojarzy się Wam niemile z wiejską tancbudą, to Guitar Hero może, tak jak w moim przypadku, stać się Waszym numerem jeden wśród gier muzycznych. Kontroler niebywale rządzi, a power z wygrania kawałków Black Sabbath i Ramones jest nie do opisania. I tylko ta cena...

Jeszcze żadna gra nie pokazała rocka w takim świetle i z takim wykopem, jak **Guitar Hero**. Dawno już nie bawiliśmy się tytułem tak żywym, a jednocześnie wymagającym i do bólu zabawnym. Widzicie, gwarancją dobrej zabawy nie była ani replika gitary dorzucana w komplecie z grą, ani zestaw czterdziestu siedmiu piosenek do samodzielnego zagrania. Nie. Gwarancją jakości jest firma Harmonix, która o grach muzycznych wie dosłownie wszystko, a poprzednie jej tytuły (Frequency, Amplitude i trzydzieści odmian Karaoke Revolution) odznaczono w elektronicznym światku każdą możliwą nagrodą. Od wielu lat Harmonix szuka złotej formuły na dobrą grę z muzyką w roli głównej, a oto ich kolejny w tej dziedzinie krok naprzód. Możecie być pewni, że nieznajomość rocka, nieobeznanie z gitarą, ani niechęć do panów z długimi herami i zachrypniętym wokalem nie będzie w tym przypadku żadną przeszkodą. Nawet jeśli obracaliście się do tej pory wyłącznie w muzyce elektronicznej, a rockowi wokaliści budzili w Was więcej zażenowania niż sympatii, daję głowę, że tę grę wyłączycie dopiero w momencie, gdy ukończycie wszystkie piosenki na najwyższym poziomie trudności. Nie wcześniej! To jedna z tych gier, w których każda porażka działa jak zachęta do jeszcze większego wysiłku.

→I MORE THAN A FEELING

Duży i solidnie wykonany kontroler w kształcie gitary, który znajdziemy w komplecie wráz z grą, to fantastyczny pomysł – problem w tym, że jego obecność żyłuje cenę tej gry do 340 złotych. Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że poza **Guitar Hero** oraz nadciągającym sequelem tej gry (listopad 2006), gitara nie przyda się Wam zupełnie do niczego. Niestety, mimo iż grać można również na zwykłym joypadzie, chwilowo nie ma możliwości sprawienia sobie samej płyty z grą i oddzielnie kontrolera do niej. Może w przyszłości? Na szczęście poza wysoką ceną zakupu i kilkoma drobnymi niedociągnięciami, **Guitar Hero** praktycznie nie ma wad. Gra jest prosta do przyswojenia, a jednocześnie długa i potwornie wymagająca. Sposób zabawy nie zmienił się drastycznie od czasów, kiedy Harmonix wymyśliło sobie muzyczne Frequency. W dalszym ciągu podążamy ścieżką pełną dźwięków, którym przyporządkowano przyciski na joypadzie (lub w tym przypadku – na gitarze). Wszystko, czego wymaga od nas gra, to wyłapywanie nutek w odpowiednim momencie przez grzmocenie po klawiszach. Prawidłowo wciskane nuty układają się w piękną gitarową melodię, zaś gubienie ich zamienia piosenkę w rzępolenie. Nie trudno domyślić się, że wraz z wyższym poziomem trudności, czekają Was szybsze i bardziej skomplikowane riffy do zagrania, a chwila nieuwagi kończy się dla Waszej kapeli maksymalną porażką. W tle przez cały czas pracuje bowiem wskaźnik popularności, który na bieżąco informuje Was, jak występ odbierany jest przez publikę.

Sama zabawa jest naprawdę wciągająca. Proste uderzanie w pojedyncze dźwięki zmienia się z czasem w wybijanie sadystycznych kombinacji kilku przycisków naraz! Mayhem jest nie do opisania, zwłaszcza na poziomie trudności Expert, gdzie nutki przesuwają się tak szybko, że nie sposób objąć ich wzrokiem. Aha, co powiecie na to, że niektóre kawałki w grze jest o wiele łatwiej zagrać na prawdziwej gitarze, niż na kontrolerze dołączanym do zestawu? Tutaj każdy dźwięk piosenki ma oddzielny przycisk, więc obawiam się, że nawet kilkuletnie doświadczenia w szarpaniu strun niewiele Wam pomogą. Nawet Hendrix miałby problemy!

Zasuwanie po przyciskach i dbanie o to, by wskaźnik popularności nie spadł do zera, to tylko jedna z atrakcji. Jeśli interesują Was naprawdę wysokie wyniki, warto dodatkowo zainteresować się nutkami, które umożliwiają odpalanie najprzeróżniejszych multiplikatorów i bonusów. Sunąc przez muzyczną ścieżkę niejednokrotnie trafi się Wam możliwość podwojenia stawki punktów, o które gracie – wystarczy trzecim okiem obserwować pasek ze specjałem i zaczekać na odpowiedni moment, aby z niego skorzystać.

→I KILLER QUEEN

Przed rozpoczęciem zabawy czeka Was kilka kosmetycznych wyborów – między innymi wskazanie ludzika, którym chcecie rozpocząć karierę oraz gitary, którą machać będziecie przez najbliższych trzydzieści (a łącznie – 47) piosenek. Co ciekawe, nie wszystkie kawałki dostępne są od ręki – **Guitar Hero** odblokowuje się małymi sekcjami po pięć piosenek. Ukończcie jeden komplet, a dostaniecie się do kolejnego pakietu muzyczek, a potem do następnego i jeszcze jednego. Oprócz tego, w sklepie gry czeka na Was blisko 17 dodatkowych utworów, które kupicie za zarobioną na koncertach walutę. Świetnie prezentuje się też sama grafika – jest żywa, niesamowicie kolorowa i bardzo płynna. Jasne, przyczepiłbym się do tego, że piosenki w grze to tylko covery i nie odśpiewują ich oryginalni wykonawcy, ale... czy to ma jakiekolwiek znaczenie w grze, przy której godziny zamieniają się w sekundy?!

Matt ■■

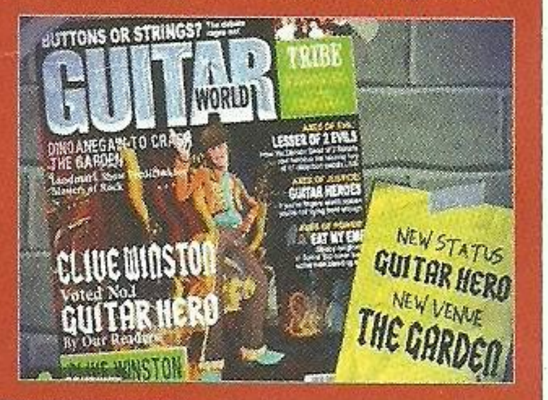
Gutar Hero zaimportowała nam Ultima (www.ultima.pl)

OCENA 9.0/10
WYMUSZA MIŁOŚĆ DO ROCKA. SIŁĄ!

Wyższa Szkoła Rocka im. Harmonix

Cztery poziomy trudności sprawiają, że Guitar Hero to gra przystępna dla każdego. Miło czas spędzi przy niej zarówno dziadek, któremu na co dzień trzęsą się łapy, jak i muzyczny hardcore'owiec znający na pamięć każdą grę muzyką podszytą. Poziom trudności urośnie jeszcze bardziej, kiedy postanowicie skończyć GH na joypadzie!

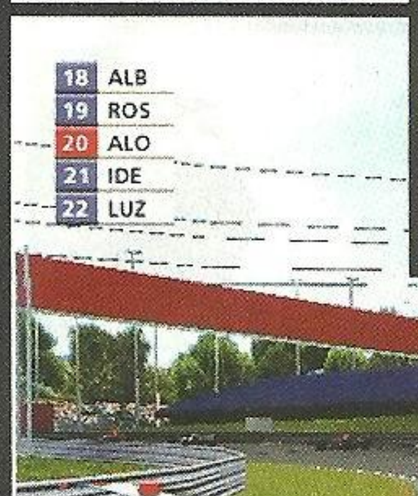
Karierę naszego człowieka na bieżąco śledzą brukowce i magazyny branżowe, a on sam bardzo chętnie pozuje do zdjęć. Po kilku udanych koncertach gitarzysta otrzymuje nową ksywkę i przesuwa się o jeden punkt w hierarchii popularności. Warto się starać, bo za koncerty otrzymujemy pieniądze i wstęp do sklepu!



W trybie kariery Guitar Hero rządzi, ale w multiplayerze – zwyczajnie miażdży! Z drugim graczem gra się przynajmniej pięć razy fajniej, niż w Amplitude, czy Frequency, a jeśli zdobędziecie jakimś cudem dwie gitary – ekstazie nie będzie końca! Bluzgów oczywiście też nie zabraknie.

KOMPLETT

Kształt gitary, która znalazła się w pudle z grą nie jest przypadkowy. Oto zminiaturyzowany model Gibson SG – jeden z najchętniej wybieranych przez gitarzystów instrumentów, który towarzyszył rock'n'rollowi w najważniejszych wydarzeniach.



FORMULA 1 '06

NOWA ODSŁONA GRY O NAJBARDZIEJ PRESTIŻOWYCH WYŚCIGACH ŚWIATA NIE MA KONKURENCJI

PS2 | PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Długa, rozbudowana, fajna, konfigurowalna.
ZŁE: Częste zwycięstwa Schumachera...
BRZYDKIE: Otoczenie tras na PSP momentami kuleje.

GULASH: Formula 1 '06 ma dwie ciekawe opcje. Pierwsza pozwoli graczom z PlayStation Portable zmierzyć się w multiplayerze z kolegami grającymi na PlayStation 2, dzięki możliwości połączenia konsol – to doprawdy rewolucyjny dodatek i niezwykle intrygująca pod względem technicznym sprawa. Druga pozwala ściągnąć uaktualnienia z sezonu 2006 – dzięki temu możecie korzystać z prawdziwych pozycji startowych kierowców wywalczonych przez nich w sezonie i jechać przy faktycznej pogodzie na danym torze. Fajnie. A sama gra jest naprawdę od lat dobra i delikatnie usprawniana – oczywiście nie jest to jakiś rozrywkowy racerek, choć symulatorem też chyba nie można jej nazwać. Dla fanów tego sportu.

Sony nie szczypie się i wykorzystuje swoją ekskluzywną licencję na tworzenie gier o Formule 1 na prawo i lewo. W zeszłym miesiącu było PSP robiące za lusterko wsteczne na PlayStation 3, w tym zaś gościmy na łamach N+ najnowszą odsłonę serii w wersjach na PlayStation 2 i PSP.

Od razu można stwierdzić, że żadnej rewolucji tu nie znajdziemy. Jeśli grałeś kiedyś w jedną grę o Formule 1 – grałeś w nie wszystkie. Gra, jak przystało na produkt licencjonowany, zawiera pełną listę teamów, kierowców i bolidów znanych z relacji telewizyjnych. Znajdziemy w niej również wszystkie tory wyścigowe, na jakich toczą się zmagania zawodników, zarówno legendarne, jak Silverstone, Monza czy Hockenheim, jak i te najnowsze, czyli Istambuł, Szanghaj i Bahrajn.

→| CZY W PRZYSZŁYM ROKU...

Gra oferuje przyzwoitą ilość trybów rozgrywki. Mamy tutaj Single Race, w którym możemy szybko przejechać dowolny wyścig, oraz weekend Grand Prix, w którym będziemy mogli wziąć udział także w sesjach treningowych i kwalifikacyjnych, zanim rozpoczną się właściwe zawody. Warto to robić, aby lepiej poznać trasę (zwłaszcza w przypadku nowszych obiektów), zajęcie wyższej pozycji na starcie także się opłaci, bo konsolowi kierowcy nie mają w zwyczaju łatwo dawać za wygraną podczas samego wyścigu. Oprócz powyższych trybów, możemy naturalnie uczestniczyć w całym sezonie, podczas którego weźmiemy udział w osiemnastu Grand Prix. Na końcu czeka różniący się trochę zasadami tryb kariery, gdzie sprawdzimy, jak to jest być młodym kierowcą wyścigowym. Dzięki próbom na torach będziemy musieli wywierać wrażenie na szefach teamów – dopiero wtedy otrzymamy ofertę współpracy. Na propozycje od zespołów z czołówki poczekacie dłużej. Każda drużyna ma inne oczekiwania odnośnie naszej osoby, jeśli chodzi o spodziewane osiągi w sezonie i lepiej, żebyśmy ich nie zawiedli.

→| ...ZOBACZYMY ROBERTA KUBICĘ?

Model jazdy jest całkiem przyjemny, wypośrodkowany między arcade a symulacją. Możemy oczywiście w bolidach ustawiać parametry zawieszenia, spojlerów, skrzyni biegów, rodzaju opon, ilości paliwa w baku, itp. Możemy także wybrać wiele elementów wpływających na poziom trudności, jak długość wyścigu, asysty skrętu i hamowania, poziom umiejętności przeciwników, zniszczenia, kary, awarie, systemy kontroli trakcji i poślizgów, czy ABS. Gra ma całkiem niezłą grafikę, zwłaszcza w wersji na PS2. Ta na PSP jest oczywiście nieco gorsza, co widać po jakości tekstur, ale w na swoim podwórku nie ma się czego wstydzić. Na szczęście animacja na obu platformach trzyma przyzwoity poziom, a efekty specjalne (w stylu zamazanego ekranu przy dużych szybkościach) są przyjemne dla oka. To kawał solidnej pozycji, dla fanów wręcz obowiązkowej. Jeśli natomiast nie mieliście wcześniej z tą serią styczności, także możecie śmiało spróbować.

Blizzard Beast ■■

OCENA 8.0/10
JEDYNA NA RYNKU, A DO TEGO DOBRA

LARA CROFT: TOMB RAIDER LEGEND

LEGENDA LARY POWRACA. CZAS NA NIEJ ZAROBIĆ...

Lara Croft wreszcie stała się ładną (choć niezmiennie wirtualną) kobietą, a nie dmuchaną lalą z sex shopu. Gra o jej przygodach znów stała się świeża, aktualna, zapachniała rzeczywistością i przyciągnęła nowe rzesze fanów. Duży sukces Tomb Raider: Legend wydanego na większość liczących się systemów postawił sprawę jasno – czas puścić w ruch machinę marketingową. Osobiście nie widzę niczego złego w zarabianiu na dobrych produktach, ale... właśnie – jedynie w przypadku, gdy naprawdę są dobre. Jeśli zaś to głośna marka i dobra reklama sprzedaje produkt, pochwalać już tego nie zamierzam.

Jako wielki fan Tomb Raidera, który pierwszą część ukończył jednym tchem (na PSX), a drugą i kolejnymi się zachłysnął, po czym z niesmakiem odłożył na półkę, byłem pełen obaw. Najpierw obaw o grywalność najnowszej, świetnie zapowiadającej się odsłony spod igły Crystal Dynamics, ojców Kaina i Raziela, autorów Gexa, Pandemonium i paru innych ciekawych tytułów. Gdy gra zaskoczyła mnie swoim wysokim poziomem, zacząłem z kolei obawiać się o konwersję na moją ulubioną kieszonkową konsolkę – PSP. Pomimo, że panoramiczny ekran oraz duża moc sprzętu zwiastowała sukces w połączeniu z grywalnością pierwowzoru, po odpaleniu gry szybko zostałem sprowadzony na ziemię.

PSP

- Wydawca: Eidos
- Producent: Razorworks
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ładna grafika, śliczna Lara, dźwięk, design.
ZŁE: Rwąca animacja, chaotyczna praca kamery.
BRZYDKIE: This is business, babe!

MARCELLUS: Lepiej jednak kupić wersję na stacjonarne konsole – Legenda na PSP to taki skarlały braciszek, który choć ładny i przyjemny, nie oddaje w całości klimatu oryginału. Ale to dobra gra.

Nie tragizujmy. Nie jest tak kiepsko jak w przypadku PeSPekowej wersji Prince of Persia (Revelations), jednak do ideału Legendzie na małym ekranie daleko. Zapytacie: dlaczego? W końcu na screenach wszystko wygląda tak ładnie, niemal jak na dużych konsolach. Problem niestety objawił się gdzie indziej. Screeny wybierane są zazwyczaj tak, żebyście mogli coś na nich zobaczyć. Ja też nie widziałem sensu w pokazywaniu Wam potylicy, czy innych, bardziej interesujących części ciała Lary. Są to ujęcia ogólne. Niestety, podczas właściwej gry kamera potrafi tak poszaleć, tak się ustawić, że zamiast krawędzi przepaści czy też uzbrojonego przeciwnika, będziecie mieli przed sobą plecy pani archeolog. Nierzadko trzeba będzie poświęcić parę cennych mgnień oka, by skierować kamerę w odpowiednią stronę. To raz. Dwa, że podczas bardziej intensywnych akcji animacja potrafi nieładnie zwolnić, a chrupiące gubionymi klatkami gry zwykle nie zachęcają do zabawy.

Na szczęście sterowanie zostało rozwiązane w miarę sensownie, co w połączeniu z naprawdę pięknym designem (pomimo tekstur o wyraźnie gorszej jakości!) i dużym potencjałem tego tytułu jest w stanie wyciągnąć grę na prostą. Prócz porządnych wizualiów niezaprzeczalnym atutem będzie również oprawa dźwiękowa, czyli wspaniały głos Lary czy świetna muzyka. Posiadacze PSP będą z pewnością cieszyć się również z zaimplementowania w tej wersji trybu multiplayer, w którym posiadacze dwóch konsolek mogą ścigać się w pokonywaniu sekcji danych etapów, bądź też poszukiwaniu archeologicznych trofeów. Nie mając do dyspozycji przeciwnika można również poćwiczyć to samemu. Reasumując jednak, nie widzę najmniejszych powodów, by ktoś mający do dyspozycji wersję na platformę stacjonarną wydawał pieniądze na kieszonkowego Tomb Raidera. No chyba, że zawsze marzył o zabraniu Lary ze sobą na wakacje...

Oskar ■■

OCENA 7.3/10
CAŁKIEM DOBRY, KIESZONKOWY TOMB RAIDER

■ Jak podoba Wam się Lara w wersji kieszonkowej? Naprawdę olbrzymi szacuneczek dla autorów konwersji na bądź co bądź przenośną konsolę.

STEAMBOT CHRONICLES

PREMIERA NEXT-GENA TO DOBRY MOMENT NA WYDANIE ORYGINALNEJ GRY

PlayStation 2

- Wydawca: Altus
- Producent: Irem
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Rozbudowa mechów, liczne zadania dodatkowe, mini-gry.
ZŁE: Czasem zdarzają się paskudne chrupnięcia animacji.
BRZYDKIE: Sterowanie jest przekombinowane i mało intuicyjne.

GULASH: Sam fakt, że główny bohater ma na imię Vanilla jest dla mnie wystarczającą rekomendacją by zagłębić się w świat tego porządnego, dość nowatorskiego i niebrzydkiego erpega.

Nie ma wtedy na rynku zbyt wielu tytułów, a ludzie chcą się nacieszyć świeżo zakupioną maszynką, więc łykną co tylko będzie. To doskonała okazja żeby wystartować ze świeżą licencją, albo z czymś oryginalnym, nowym gatunkiem, czy nietypową mieszanką.
Również ekipy tworzące na starą generację mogą ten czas wykorzystać do tych samych celów – skoro wszystkie światowej klasy zespoły zostają zaprzęgnięte do prac nad grami na next-geny nie ma już tak dużej konkurencji. Jedną z takich prób jest **Steambot Chronicles**, nietypowa mieszanka erpega i gry muzycznej, doprawiona walkami mechów.

→I ROCKIN' IN THE FREE WORLD

Bohaterem gry jest młody chłopak o imieniu Vanilla cierpiący na zanik pamięci (ha!). Budzi się na plaży, gdzie odnajduje go Connie, piosenkarka z popularnego zespołu, do którego z czasem można się przyłączyć i grać na jednym z licznych instrumentów (w tym na trąbce i harmonijce). Nie żeby to były jakieś hity, ale przynajmniej zaśpiewane są nienajgorzej. Wygląda to jak w jednej z gier muzycznych – trzeba w odpowiednim momencie nacisnąć konkretny przycisk, albo wychylić w jakimś kierunku gałkę analogową. Nie powiem żeby było to szczególnie trudne – poziom Dj Max Portable z PSP, czy Guitar Hero to nie jest, piosenki są raczej spokojnie i bez trudu można zagrać je całe za pierwszym razem, co wiąże się z otrzymaniem nagrody.

Oczywiście ten element jest tylko dodatkiem do właściwej części gry, ale prawda jest taka, że Steambot oferuje dużą ilość dodatkowych zadań i dzięki licznym minigrom pozwala skutecznie wczuć się w klimat wirtualnego świata. Nie jest to jednak odwracanie uwagi od głównego questa, a nadawanie mu autentyczności – bohater chce się dowiedzieć kim jest, ale nie dąży do tego szaleńczo za wszelką cenę. Jakoś tak skojarzyło mi się to z Shenmue 2, gdzie Ryo też zajmował się setką różnych rzeczy, ale mimo to powoli posuwał się w kierunku upragnionego celu.

Można zatem grać na instrumentach, a także przesiadywać w barze i grać w bilard. Jest opcja pomocy pracującym w kamieniołomach, albo pracy jako kierowca czegoś podobnego do autobusu. Często rozmaite osoby proszą o wykonanie dodatkowych zadań, na przykład po zniszczeniu muzeum jego pracownicy potrzebują kogoś, kto pomoże im zebrać eksponaty na nowo. Można zostać kucharzem, ale też często trzeba czyścić okolice miast z drobnych rabusiów. Jest czym się zająć, a wszystko to wykonuje się nierzadko jakby przy okazji – przejeżdżając akurat w danym miejscu po prostu komuś się pomaga, a warto to robić, bo nagrodę stanowią najczęściej nowe elementy do mecha, którym porusza się bohater.

→I PECH MECH

W Steambot funkcjonują one pod nazwą Trotmobile i są to raczej małe pojazdy będące maszynami pomagającymi ludziom w pracy i służącymi do szybszego przemieszczania się. Jednakże nic nie stoi na przeszkodzie, żeby wyposażyć je w broń – trzeba tylko udać się do specjalnego garażu i dokonać modyfikacji. Wzorem innych gier traktujących o mechach do dyspozycji gracza oddano wiele różnych części, pozwalając w ten sposób na pełną dowolność w kreowaniu swojej maszyny. Da się na przykład wyposażyć ją w kółka zamiast nóg, co znacznie zwiększy jej prędkość, ale równie dobrze można zakupić specjalne ramiona do niszczenia co potężniejszych kamieni, idealne do pracy w kamieniołomach. A to tylko jeden z przykładów – wiele innych części odgrywa kluczową rolę w wypełnianiu dodatkowych zadań, więc należy się przyzwyczaić do częstych wizyt w garażu. Jako że nie jest to dodatek, a nieodłączna część zabawy uznaję to za duży plus gry.

Zupełnie jednak nie spodobało mi się samo kierowanie Trotmobilem. Żeby pojechać do przodu należy wychylić obie gałki w tym kierunku – jedna gałka pozwala co najwyżej na ruch po okręgu, co może kompletnie dezorientować, szczególnie gdy kamera ustawi się bokiem do maszyny. Wtedy rozpaczliwe próby ustawienia jej jednym z analogów kończą się obróceniem mecha w niepożądanym kierunku. Czasem utrudnia to nakierowanie się na cel i walkę w ogóle, a zacinająca się kamera też nie ułatwia zadania.

→I NO TO HOP

Najlepiej się gra w Steambot do momentu, w którym przychodzi walczyć. Sterowanie jest trochę przekombinowane, co nie wyszło grze na dobre. Za to wszystko inne, na czele z różnorodnością zadań do wykonania, pozytywnie nastawia do zabawy. Może głosy lektorów mogłyby być lepsze, ale już do ciepłej, pociągniętej delikatnym cel-shadingiem oprawy nie mam większych zastrzeżeń. Nie jest to poziom Dragon Quest VIII, ale nie można też powiedzieć, żeby gra była brzyda. Warto pograć, w dzisiejszym zalewie crapów i przeciętniaków **Steambot Chronicles** prezentuje się naprawdę dobrze, choć do miana hitu tej grze daleko.

Mielu ■■

OCENA 7.0/10
CIEKAWA, ROZBUDOWANA I BARDZO PRZYJEMNA

SPADAJ MAŁA

Miłym akcentem jest możliwość wyboru, w jaki sposób Vanilla powinien zwracać się do swoich rozmówców. Nic tak nie poprawia humoru jak powiedzenie słodziutkiej dziewczynie, że nie ma mowy o podwiezieniu jej do domu. Tak naprawdę nie zawsze ma to wpływ na rozwój wypadków, ale za to sprawia, że mieszkańcy w różny sposób zwracają się do bohatera – z radością albo niechęcią.

■ **W końcu ktoś zauważył, że bohaterowie erpegów po pewnym czasie powinni zgłodnieć (no, bo ile można podróżować bez jedzenia?) – już nie tylko należy się czasem wyspać, ale też trzeba mieć zawsze przy sobie jakiegoś rogalika, czy chleb, żeby bohater nie osłabł. Głodny wolno chodzi, trzymając się za brzuch.**

SENSIBLE SOCCER 2006

MOŻE TO NIE FAIR, CO NAPISZĘ, ALE DALEKO TEJ GRZE DO PESA...

PS2 | Xbox | PC

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Kuju Ent.
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Cofnij się w lata swojej młodości i zobacz, jak proste i przyjemne były wtedy gry.

ZŁE: Cofnij się w lata młodości starszego brata i zobacz, w jakie kity grał zgedziak.

BRZYDKIE: Zbliżenia z dynioglowymi na replayach i cały ten super-deformed look. Po cholerę to?

MARCELLUS: Jako że z Sensiblem nie wiążą się żadne moje młodzieńcze wspomnienia, to mogę sobie spokojnie pojechać po tym „cudeńku". Rozumiem SF Anthology oraz inne składanki crapów i hitów sprzed lat, ale SS 2006 to jakaś pomyłka. Szczególnie, że ma nawiązywać do korzeni i oddawać ducha pierwowzoru. Przecież większość z młodych graczy nawet nie pamięta Amigi, a jak nawet zagrają w SS 2006, to co najwyżej uśmiechną się z politowaniem. Grupa docelowa? Sentymentalni fanboye. Ale i oni krótko będą się tym przeciętniakiem bawić. 4/10

Czy w erze zdominowanej przez Pro Evolution Soccer i FIFA jest jeszcze miejsce na rynku kolejną grę piłkarską? Pewnie tak, ale na pewno nie jest nią **Sensible Soccer 2006**. Codemasters po raz kolejny odkurzyło kultową piłkę z Amigi, tak, by zdążyć z jej wydaniem przed mistrzostwami świata – gra ukazała się bowiem na początku czerwca.

→I SENSI STRICTE

Sensible Socccer i jego liczne kontynuacje na Amidze nie miały sobie równych pośród gier piłkarskich przez bardzo, bardzo długi czas. Gdy Codies jakiś czas temu zapowiedzieli, że będzie remake Sensible'a, a dodatkowo pierwsze skrzypce zagra Jon Hare, designer i twórca oryginalnych gier, pomyślałem, że może coś z tego faktycznie będzie. Hare w wywiadach narzekał na FIFA i Pro Evo, oskarżając ich twórców o brak radykalnych zmian na przestrzeni lat w obawie o alienację swojej grupy docelowej, zagorzałych fanów serii. Twierdził również, że obu grom brakuje elementu nieprzewidywalności, czyli tego, co charakteryzuje futbol. Oczywiście jest w tym sporo racji, bo silniki obu największych serii podgniły już nieco i aż proszą się o przemodelowanie ich pod kątem next-genów. Ale jeśli elementem nieprzewidywalnym ma być znikanie bramkarza przy lewym słupku i błyskawiczne pojawianie się przy prawym, to coś tu jest nie tak. A gdy dodamy do tego brak możliwości przełączania się na innego gracza z drużyny, rzecz obecną od ponad dekady w każdej grze piłkarskiej, to już wali zdechłą rybą z kilometra.

→I OLDSKUL RULEZ

Bo tak właśnie bywa w **Sensible Soccer 2006**; magiczni bramkarze teleportują się, puszczają szmaty strzelane w środek bramki (Boruc), bądź bronią piłki kompletnie nie do wyjęcia, zmierzające w okienko. Także niemożność przełączenia się na innego zawodnika w momencie wybranym przez siebie, a nie przez konsolę, doprowadza do pasji (Krzynówek). Zresztą autorzy informują przy pomocy pouczających napisów wyświetlanych podczas ładowania, by strzelać jak najwięcej, z każdej możliwej pozycji, bo bramki mogą wpaść w zupełnie nieprzewidzianym momencie (Bosacki?).

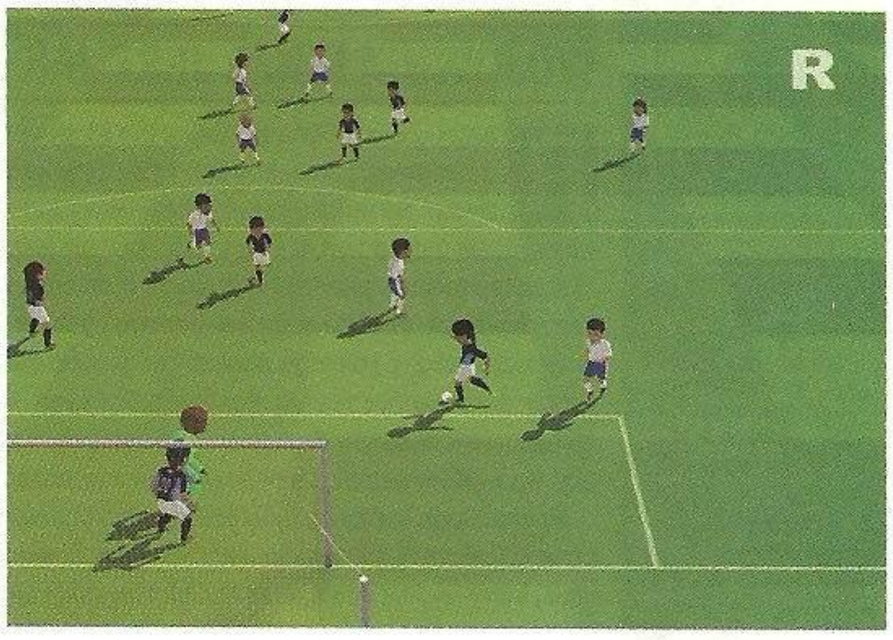
Z tego, co pamiętam w starych Sensiblach można było choć troszkę dryblować i kiwać; tutaj jest to po prostu niemożliwe, bo przy zetknięciu z przeciwnikiem natychmiast następuje strata (Szymkowiak, Mila). Obowiązuje też złota zasada naszej znakomitej reprezentacji – jeśli ktoś ma piłkę, niech jej się natychmiast pozbędzie, najlepiej podaniem do tyłu (Radomski) lub w bok (Sobolewski). Oczywiście trafi się rajd skrzydłem (Jeleń), ale dośrodkowania, w przeciwieństwie do PESa czy FIFA, są jedną wielką niewiadomą (Żewłakow). Całość jest przechaotyczna, niczym występy Orłów podczas Mundialu, ale jest w tym chaosie nieco zabawy, w przeciwieństwie do oglądania Orłów Janasa.

Nie jest też tak, że **Sensible Soccer 2006** to straszny śmieć. Szybkie wymiany kuli między graczami mogą się komuś spodobać, podobnie jak podkręcanie piłki – jak zawsze bezbłędne, a pod względem wykonania banalne, bo poprzez naciśniecie kierunku na joypadzie po strzale.

Jedni pamiętają, a dla innych będzie nowością fakt, że dawno temu joystick do Amigi miał jeden przycisk fire – całe sterowanie w Sensible Soccer opierało się na tym magicznym przycisku. Teraz są już trzy, do podawania po ziemi, strzelania i dograń górą oraz sprintu. Gracze mają nawet paski ze staminą, która im maleje w miarę eksploatowania ich na boisku. Ach, są też wślizgi. Bardzo łatwo załapać kartkę. Mogę też śmiało zaatakować Was truizmem – osoby, które wcześniej grały w Sensible'a odnajdą się na boisku, choć nie od razu, a po kilku meczach.

→I KING OF THE CASTLE

Całość, jak na niskobudżetową produkcję przystało, sprawia wrażenie niedopracowanej i słabo przetestowanej, byle tylko zdążyć z wydaniem jej przed Mistrzostwami Świata. Loadingi są potwornie wręcz długie, ba, Sensi 2006 potrafi się po prostu zawiesić. Nie ma żadnego komentarza



podczas meczów, grafika (wprawdzie nie 2D jak w oryginale) jest prościutka i choć próbowano ją uatrakcyjnić wprowadzając wstawki z animowanymi piłkarzami w cel-shadingu, są raczej badziewne niż fajne, niestety. I denerwują.

Tak, na pewno to wyczuliście: jestem rozczarowany. Sensible Soccer zawsze gdzieś tam w mojej podświadomości jawi się jako jedna z najlepszych gier lat dziewięćdziesiątych i bez wątpienia taką był. Tyle że chyba nie ma specjalnie sensu się o tym w 2006 roku przekonywać. Mam sporo sentymentu do tej serii, ale byłbym niespełna rozumu rekomendując Wam zakup tej gry nawet za stówkę – na pececie takie pozycje można zgarnąć w kiosku „z gazetkom" za dwa dychacze i to chyba nie jest kwota, po której ktoś będzie płakał, gdy mu się gierka nie spodoba. Gry na konsole to elitarna rozrywka i niech pamiętają o tym również wydawcy. Za 400 punktów na Xbox Live Marketplace bym może i kupił, a tak...

Gulash ■■

OCENA 6.0/10

RETROGRANIE – ŻADNEJ POJARKI DO PESA

NIE MA...

Nie ma licencji na nazwy klubów i nazwiska piłkarzy, więc właściwie po cholerę komuś ligi większości państw europejskich. Oczywiście, jest edytor pozwalający na zmiany dosłownie wszystkich parametrów, a także na stworzenie zupełnie nowej drużyny, ale powiem szczerze, że nie wyobrażam sobie kogoś, komu by się chciało to robić. Są też przeróżne turnieje dla samotnika, w których ewentualny triumf odblokowuje bonusy (na przykład stadiony) i oczywiście multiplayer dla maksymalnie czterech graczy. O online i mowy być nie może.

■ **Edycja piłkarzy to żadna nowość – od dawna fachowcy czynią to w czołowych grach futbolowych, ale z uwagi na brak jakiejkolwiek licencji ta opcja przyda się w nowym Sensible Soccer. Grzebać można dosłownie we wszystkim, tak więc w kilka godzin bez problemu można stworzyć ulubioną drużynę: Żurawski, Krzynówek... To był żart. Wiem, że mało śmieszny.**

Wzloty i upadki Sensible Soccer

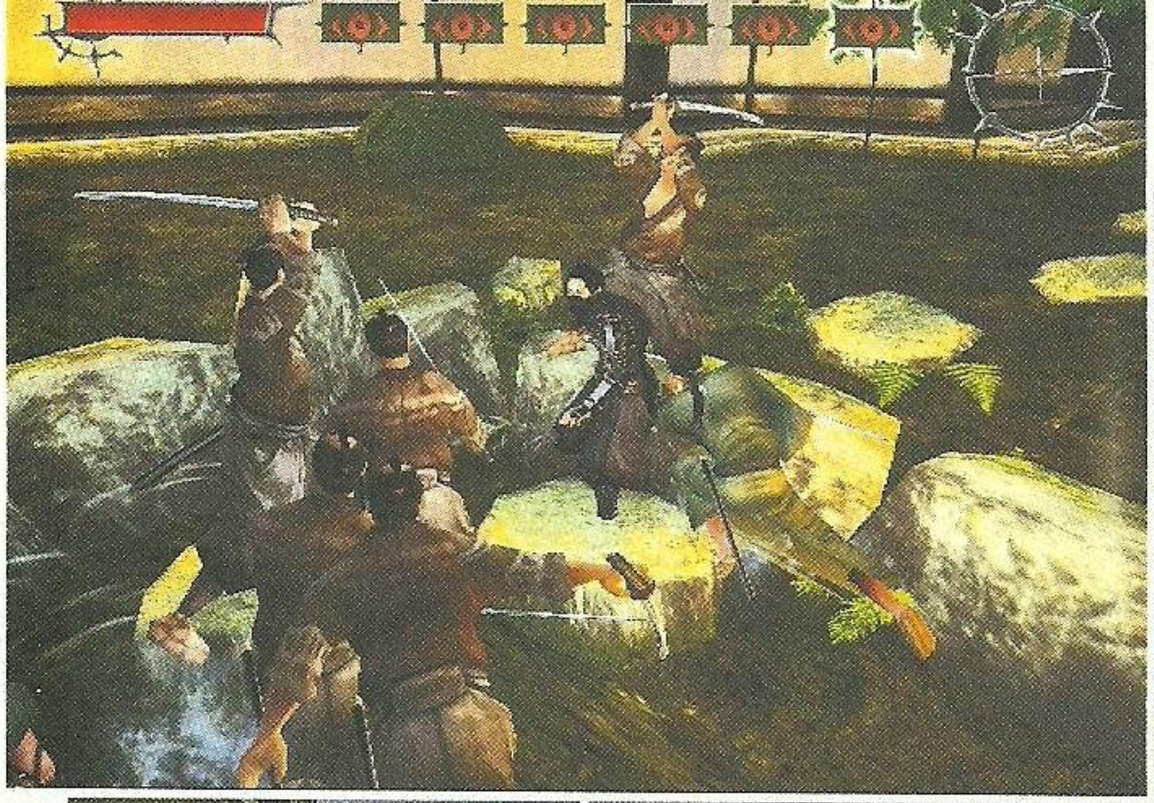
■ **SENSIBLE SOCCER**
1992 rok, pierwsza gra, która powalczyła z Kick-Offem na Amidze. Wydana też na konsole. 168 zespołów, star players, miódóóód!

■ **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**
1994-1996 rok, kultowa pozycja! Tryb kariery, ligi, a kawałek "Goal Scoring Superstar Hero" rządził!

■ **SENSIBLE SOCCER 98**
1997 rok, porażka na całej linii – seria próbowała przeskoczyć w trzeci wymiar, ale poległa sromotnie w starciu z FIFĄ...

■ **SENSIBLE SOCCER 2000**
1999 rok, kolejna próba wskrzeszenia kultowego tytułu spaliła na panewce. Wydana na PSXa w pełnym 3D była brzydka jak noc.

■ **SENSIBLE SOCCER MOBILE** – 2005 rok. Nawet zassałem to na swoją komórkę, ale naprawdę bardzo ciężko grało się na przyciskach. Ale ujdzie.



■ Można narzekać na grafikę i całymi godzinami wypominać grafikom to, że Shinobido składa się z martwych kolorów, ale silnik liczący fizykę to już inna klasa. Przeciwnicy latają z gracją szmacianych lalek i wygląda to naprawdę fajnie!

SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

WOJOWNIK NINJA JEST JAK DUCH – BEZSZELESTNY I NIEWIDZIALNY DLA PRZECIWNIKA

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Zabójstwa przez zaskoczenie, spory wybór misji, bardzo dobra muzyka!
ZŁE: Grałeś w Tenchu? Grałeś w Way of the Samurai? Wiesz prawie wszystko o tej grze.
BRZYDKIE: Słabe kolizje, sztywna animacja, wyblakła grafika i niestety monotonia.

GULASH: Faktycznie nie za piękna to gra, pomijając oczywiście efektowne intro. Ale ja cieszę się, że Sony zdecydowało się wspomóc Acquire i wydać ją poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni. Jest tam bowiem sporo zbliżonych tematyką tytułów i nie ukrywam, że przydałoby się ich więcej. Monotonia, o której mówi Matt nie stanie się udziałem osób, które godzinami zwisały z dachów w oryginalnym Tenchu wsłuchując się w genialną muzykę i wypatrując samuraja na patrolu. Dla mnie 7/10.

Raven, główny bohater Way of the Ninja wprowadził do kodeksu zamaskowanego zabójcy kilka zmian. Na środku lasu bezczelnie wybudował wielką chatę z ogrodem, a jego tożsamość nie jest dla nikogo tajemnicą – przynajmniej nie od momentu, kiedy bez maski wparował do komnaty samego cesarza. Raven musi z czegoś żyć i dlatego obok drzwi do jego domu wisi cennik świadczonych usług. Porwania, transport, kradzież, zamach, rekonesans – Kruk to wielozadaniowa maszyna, pod warunkiem jednak, że odpowiednio nagradzana.

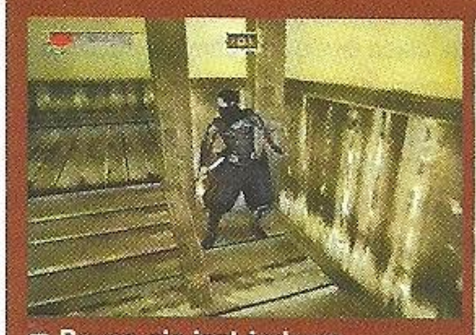
Można długo szydzić z sylwetki naszego bohatera, ale prawdą jest, że w grach video nie było jeszcze wojownika ninja, który buduje chatę, urządza sobie ogród i prowadzi działalność zarobkową w głębokim lesie. Jego zachowanie po części tłumaczy fabuła Shinobido. Okazuje się bowiem, że Raven stracił pamięć (a to niespodzianka) i dlatego niespecjalnie wie, o co teraz walczy. Tajemniczy informator pociesza Kruka, że wszystkie jego wspomnienia zamknięte zostały w purpurowym krysztale – niestety, klejnot rozpadł się na osiem kawałków, które walają się teraz po całej Japonii. Wykonując kolejne misje Kruk może mieć już tylko nadzieję, że całą swą przeszłość poskłada do kupy.

→| MR. TENCHU

Z całym szacunkiem, zespół Acquire mógł postarać się chociaż, aby Shinobido nie było tak łudząco podobne do Tenchu – dwóch pierwszych gier tej firmy. No bo dajcie spokój, na pierwszym planie ponownie zjawia się w połowie zamaskowany wojownik, po raz kolejny używa linki z hakiem do wspinania się po budynkach, znowu przeskakuje między dachami, skrada się w cieniu i podrzyna gardła zaskoczonym przeciwnikom. Gdybym nie spojrzał na pudełko gry, dałbym głowę, że Tenchu doczekało kolejnego sequela. Tak, jeszcze jednego.

Shinobido: Way of the Ninja to skradanka, w której cienie, ściany i dachy będą Waszym naturalnym środowiskiem.

Trzy rzeczy, które chcecie wiedzieć o Kruku, ale boicie się zapytać!



■ Raven nie jest żadnym superbohaterem, a tchórzliwe skradanie w cieniu wychodzi mu najlepiej. Kiedy w pobliżu znajduje się strażnik, nad głową „bohatera" pojawia się specjalny symbol. Im bardziej wyraźny, tym gorzej.

■ Ninja powinien w swoim życiu zbudować dom, posadzić drzewo i zabić przynajmniej jednego Lorda (Raven ubija czterech). W Shinobido nie tylko macie okazję zaprojektować swój ogród, ale tworzyć dodatkowo własne misje.

■ Aby ukończyć Shinobido w stu procentach, musicie przez cały czas pozostawać poza zasięgiem wzroku strażników. Jeśli ktoś Was zauważy, cóż, trzeba go zabić, a także każdego świadka, który Kruka widział. I będzie te 100%.

Mimo iż Raven potrafi solidnie uderzyć, a i dziabanie mieczem wychodzi mu naprawdę nieźle, to dwanaście zgonów w ciągu pierwszej godziny grania skutecznie udowodniło mi, że Shinobido to bardziej taktyczny stealth, niż pełnokrwisty slasher. Zachęcony arsenałem shurikenów, długą kataną i potencjałem bohatera, wielokrotnie atakowałem po kilku przeciwników naraz, ale prawie nigdy nie udało mi się doprowadzić spraw do końca. Nie warto wystawiać Kruka do większych batalii, bo przeciwnicy są sprytni, silni i chętnie mieszają bohatera z piachem. Inna sprawa, że słabo, naprawdę słabo zaprojektowano system walki. Nie dość, że ciosy mają niewielki zasięg i wyprowadza się je topornie, to w trakcie bitwy Raven często traci wroga z celownika i zawzięcie siecze powietrze. Po kilku godzinach miałem tego serdecznie dosyć.

Odnoszę wrażenie, że grę robiono przede wszystkim jako skradankę (bo ten element wypada naprawdę nieźle), a walkę dołożono w ostatniej chwili – bez pomysłu i tak jakoś z konieczności. Mimo iż wszystkie misje narażą Was na starcia z przeciwnikami, grę ukończyć można praktycznie bez stosowania okaleczonego ninjitsu. Większość misji polega na dyskretnym transportowaniu przedmiotów przez miasto, skradaniu się w ciemnych zaułkach, mordowaniu przez zaskoczenie oraz rozpoznawaniu terenu. Najłatwiejszy jest rekonesans, bo wystarczy wyskoczyć na miasto, obiec kilka ulic, skręcić kark przypadkowemu strażnikowi i wrócić do kryjówki, a misja zostanie zaliczona. Najtrudniej natomiast przeprowadzić zamach na jakiegoś generała (bo ten nigdzie nie rusza się sam), albo przebiec przez miasto z cennym towarem na plecach. Zawsze znajdzie się kilku żołnierzy, którzy chętnie pomogą nam zacząć misję od nowa. Na szczęście w misjach można do woli wybrzydzać i ograniczać w ten sposób ryzyko.

→| WSTYDLIWA PRAWDA

Dziwi mnie, że pomimo mocnych (programistycznych) pleców, Shinobido jest tak potwornie brzydkie. Fakt, gry od Aquire nigdy zbyt śliczne nie były, ale do licha, czy grafika na poziomie Samurai Western to już szczyt ich możliwości? Shino jest szarobure, matowe i topornie animowane. Błędy w kolizjach i przy auto-namierzaniu zdarzają się na każdym kroku, problem w tym, że nie można się do nich szybko przyzwyczaić. Z muzyką jest już znacznie lepiej – tajemnicze dźwięki świetnie podkreślają klimat zabawy. Najgorzej jednak zabolała mnie monotonia Shinobido. Misje toczą się co prawda w obrębie czternastu plansz, ale wszystkie są do siebie podobne i (bez wyjątku) pozbawione elementów, na których można zaczepić oko. Shinobido to gra nieco lepsza niż przeciętna i nic ponadto. Tylko dla zwolenników skradanek oraz osób, które lubią, kiedy gra ma pięć zakończeń.

Matt ■■

OCENA 6.9/10
SZARE MOMENTY Z ŻYCIA WOJOWNIKA

■ Barbarzyńcy lubią składać niezapowiedziane wizyty w posiadłości Ravena. Dekorując ogródek nie zapomnijcie rozstawić kilku pułapek.

TENCHU TIME OF THE ASSASINS

Z RADOŚCIĄ POWITAŁEM TĘ WIELKĄ SERIĘ NA PSP

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: From Soft.
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

DOBRE: Wiele postaci, edytor misji, świetny klimat, sterowanie i dobra grafika.
ZŁE: Bardzo małe pole widzenia.
BRZYDKIE: Głosy niektórych postaci, błędy w pracy kamery.

MARCELLUS: Jeśli czytasz o Tenchu pierwszy raz, nie daj się zwieść obrazkom, które na pierwszy rzut oka mogą kojarzyć się z pierwszą lepszą japońską siekanką. Ta seria to skradanka pełną gębą, domniemywany prekursor Metal Gear Solid na PS one. Im mniej krwi się przeleje, tym lepiej. A jeśli trzeba, to po cichu. Znaczek w lewym, dolnym rogu obrazuje czy przeciwnik wie o naszej obecności, podana jest też odległość. Wykorzystując te informacje, swoją zręczność i ninjowskie gadżety postaraj się o ocenę Grand Master, co będzie dane tylko cierpliwym, opanowanym i wyczekującym czasem dość długo na dogodną chwilę do ataku ninjasom. Fajna gra, choć w mojej opinii nie wykorzystuje całej mocy PSP. Chciałbym też zobaczyć Tenchu na konsolach nowej generacji...

Rikimaru, Ayame, Tesshu, Rin... czwórka najchłodniejszych postaci z serii i Onikage na dokładkę. Każda ze swoją odrębną linią fabularną, osobną historią, misjami, bossami, krwawymi wykończeniami. Do tego WiFi multiplayer (zarówno kooperacja jak i versus) z całym mnóstwem innych kultowych osobistości z uniwersum ninjasów oraz bardzo rozbudowany edytor misji, który sprawia, że żywotność Tenchu: Time of the Assassins można wydłużać niemal w nieskończoność. Już w tej chwili z Sieci da się wyłowić całe mnóstwo fachowych misji stworzonych przez fanów. Grafika ładna, na poziomie PlayStation 2. Muzyka klimatyczna. Do tego postacią steruje się bardzo dobrze, co na niewielkich przyciskach PSP mogłoby wydawać się problematyczne. Fachowa i płynna walka, precyzyjne skoki i skradanie się. Co więc u diabła jest tu nie tak?!

→| NIE WIDZĄC ZŁA

Pole widzenia. Ten – wydawałoby się – drobny detal potrafi dać graczowi solidnego kopa w bebechy i zniechęcić do zabawy. Jak to bowiem jest możliwe, żeby w większym pomieszczeniu nie widzieć jego drugiego końca, a tym samym zupełnie na ślepo podkradać się do przeciwników?! Można oczywiście w ekstremalnych sytuacjach uczyć się ich rozmieszczenia na pamięć, grając metodą prób i błędów, ale czy poza takimi fanami jak ja, komuś będzie chciało się tak bawić? Jasne, jest wiele miejsc, gdzie ograniczona widoczność nie jest znacznym utrudnieniem, a cofając się pamięcią, można sobie przypomnieć, że w pierwszej i drugiej części Tenchu wcale nie było lepiej. Ale... to przecież było wiele lat temu, na pierwszym PlayStation! To właśnie ten defekt sprawia, że gra traci bardzo wiele.

Przyczynia się do tego również praca kamery, która nie zawsze pokazuje akcję tak, jak powinna. Podczas wykonywania cichych zabójstw zdarza jej się utknąć gdzieś za ścianą, ograniczając pole widzenia. Także podczas właściwej gry i skradania się nie można manipulować nią zbyt dobrze, a w trakcie walki czasami trzeba co chwilę ją centrować prawym spustem, co może mniej lub bardziej odbijać się na grywalności. To kolejny minus.

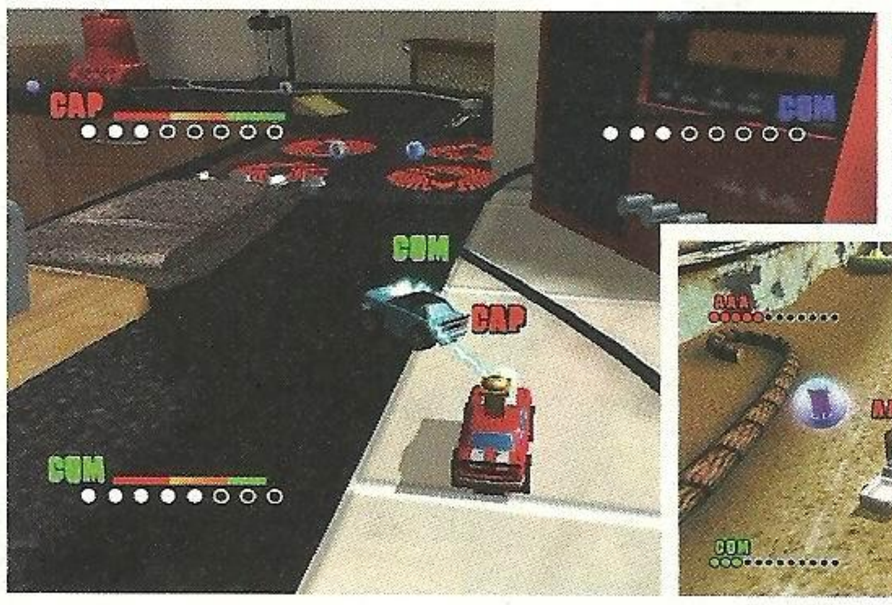
→| DOCENIAJĄC DOBRO

Na szczęście, jak wspomniałem na wstępie, plusów jest o wiele więcej. I to takich, które są w stanie zapewnić grze dobrą ocenę i miejsce na liście gier do kupienia przez niektórych z Was. Misje są interesujące i całkiem rozbudowane, gra ninjasami niezwykle ekscytująca, a śmiganie po dachach z kocią zręcznością nie sprawiało takiej przyjemności chyba już od czasu Tenchu: Wrath of Heaven. Jeśli więc zdążyliście stęsknić się za klimatami feudalnej Japonii, chcecie znów poczuć zapach kwitnących kwiatów wiśni i zrosić katanę krwią poległych wrogów, kieszonkowe Tenchu ma duże szanse, by Was usatysfakcjonować.

Oskar ■■

OCENA 7.2/10

W MIARĘ UDANY DEBIUT TENCHU NA PSP



■ Niestety, już na samym starcie kamera stara się popsuć nam całą zabawę. Wysokość oraz kąt, który przybiera podczas wyścigu maksymalnie utrudnia skręcanie i odbiera szansę na szybkie zwycięstwo.

MICRO MACHINES V4

PIĘTNAŚCIE LAT ZA KÓŁKIEM

PS2 | PC | Xbox

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Supersonic
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Ogromna ilość samochodów w garażu; prosty, momentami przyjemny wyścig.
ZŁE: Grywalność, która przez piętnaście lat zgniła i zaśmierdła
BRZYDKIE: Kanciasta i klockowata grafika. A dźwięk woła o pomstę do nieba...

GULASH: Są gry, których po prostu nie potrzeba reaktywować. Choćby recenzowane w tym numerze Sensible Soccer, bo kto w dobie Pro Evo i Fify na niego się skusi, a także obecne tu i teraz Micro Machines v4. Fakt, Mikromaszynki budzą pozytywne skojarzenia ze starymi czasami, ale wydany bodaj rok temu Mashed! jest o wiele lepszy, niż ostatnia produkcja ekipy Supersonic. Naturalnym środowiskiem dla tej gry wydają się być komórki, oczywiście te z grafiką 3D. Szkoda czasu na tę pozycję, crappachino.

Micro Machines v4 to wyścig, w którym odblokujecie blisko 750 nowych samochodzików! Jeśli dodamy do tego fakt, że zaczynacie z trzema furami w garażu, to cyfra ta gwarantuje Wam naprawdę sporo pracy, a tym samym mnóstwo wyścigów (75 w samym trybie kariery). Pojazdów jest tak dużo, że podzielono je na 25 klas, w tym samochody klasyczne, terenowe, koncepty, a nawet... jeżdżący złom. Szkoda jednak, że bryczki zrobiono na jedno kopyto. To jednak dałoby się przełknąć, gdyby nie pewien problem. Od piętnastu lat w mikro-maszyny gra się tak samo. Nad torem zawsze wisi kamera monitorująca przebieg rozgrywki, mikro samochody w dalszym ciągu pędzą przez pomieszczenia codziennego użytku – pokój z zabawkami, piaskownicę, kuchnię, łazienkę itp., zawsze też w pogotowiu mają bronie służące do niszczenia konkurentów. Model rozgrywki, który bawił nas piętnaście lat temu, nie wytrzymał próby czasu. Co z tego, że do odblokowania czeka kilkaset nowych pojazdów, skoro wszystkimi bez wyjątku gra się tak samo? MM v4 w żadnym momencie nie jest fajne, no, może przez pierwszych pięć minut. Masa bonusów to trochę za mało, by przymknąć oko na słabą grywalność. Ta seria aż prosi się o poważne reformy – znacznie ważniejsze, niż przytłaczanie graczy mnóstwem bonusów.

→| RESORAK Z PEWEXU

Niezależnie od wybranego pojazdu, czy rodzaju wyścigu, wszystkie gonitwy w grze przebiegają identycznie. Po tym, jak maszynki rozpoczną wyścig, trzeba pilnować, aby przeciwnik nie uciekł nam dalej, niż na odległość ekranu. Tu nie chodzi o jak najszybsze dojechanie do mety, ale szybkie zdystansowanie oponenta. Jeśli wyprzedzimy go o pewien odcinek, konsola zaliczy nam punkt. Z reguły przewaga pięciu punktów oznacza wygranie całego starcia. Zasady są proste, ale one akurat nie zmieniają się od wspomnianych piętnastu lat. W dalszym ciągu też ścigamy się pomiędzy przedmiotami, które na co dzień zagracają dom – wielkie szafy, kuchenki, klocki, butelki, zakrętki i temu podobne. Dodajmy koniecznie, że tory są z reguły bardzo wąskie i wymagają od nas nie tyle precyzyjnej jazdy, co nauczenia się każdego zakrętu na pamięć.

Oprawa **Micro Machines v4** to absolutny szczyt prostoty. Nie tylko samochodziki wyglądają prostacko – równie plastikowo i kanciasto prezentują się same plansze. O muzyce i dźwiękach silników nie chcecie nawet słyszeć. Odnoszę wrażenie, że stare 8-bitowe sample brzmiały momentami lepiej, niż obecnie. Szkoda Waszego czasu na MM v4. No chyba, że sentyment przesłoni Wam zdrowy rozsądek.

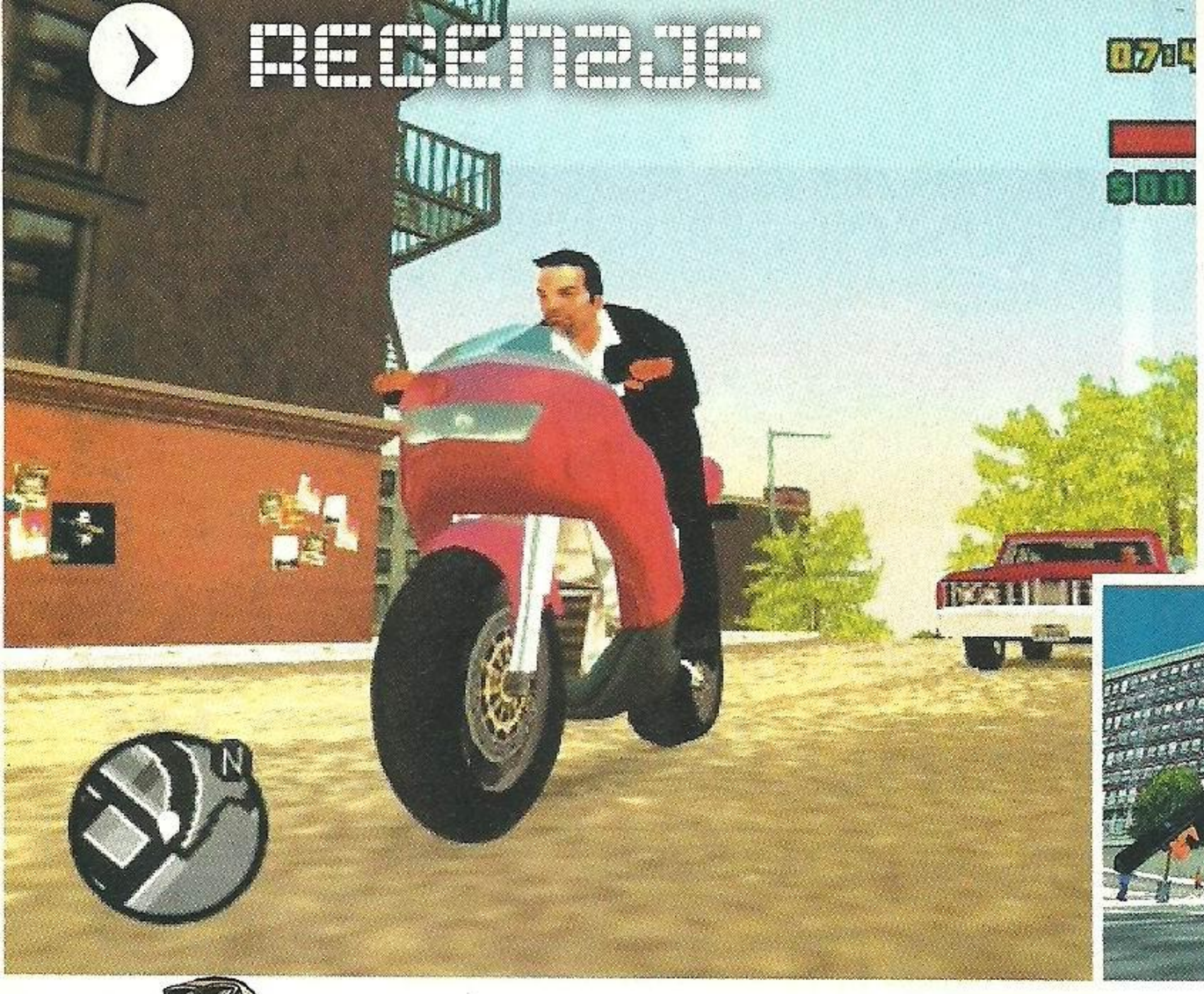
Matt ■■

OCENA 5.0/10

A SCHOWAJCIE SIĘ Z TAKIM RETRO...

SAME WADY...

Po pierwsze, kiepsko pracująca kamera, która nie pokazuje dostatecznego odcinka toru i tym samym zmusza nas do uczenia się trasy na pamięć. Po drugie, mała różnorodność pojazdów – mimo iż jest ich aż 750, wszystkie prowadzi się identycznie. Po trzecie, zbyt łatwo wypaść z toru, co w połączeniu z zepsutą kamerą czyni grę obłędnie trudną.



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

TAKI MAŁY, TAKI DUŻY MOŻE HITEM BYĆ

PlayStation 2

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Kolejna gra z serii GTA, która nie zawodzi. Ni mniej nie więcej.
ZŁE: Brak multiplayera i bezsensowna zmiana ze stacjami radiowymi.
BRZYDKIE: Grafika nie robi już takiego wrażenia jak na PSP. Konkurencja na PS2 jest znacznie większa.

MATT: Dla mnie Liberty City Stories w wersji na PS2 jest grą na 7.0, a jej jedyną i główną zaletą jest rozsądna cena 119 zł. Mój problem polega na tym, że pół roku temu skończyłem GTA: LCS na PSP, odgrzebałem kilka fajnych sekretów i odstawiłem tę grę na półkę. Teraz, pod koniec czerwca, Rockstar próbuje sprzedać mi ponownie tą samą opowieść – tym razem w wersji na dużym ekranie. To nadal bardzo fajna i duża gra, ale kompletnie nie dla człowieka, który dość już ma Toniego i jego problemów.

Szczególnie, jeśli ten mały i duży może pochwalić się trzema słowa w tytule – Grand Theft Auto. Nieważne na jaką platformę wychodzi gra z tej uznanej serii – i tak z miejsca stanie się uwielbianą pozycją i potencjalnym bestsellerem. I nie bez słuszności zresztą. Przecież praktycznie każda gra spod szyldu GTA to niemalże niewyczerpalne źródło zabawy, dynamicznej akcji i świetnego humoru. Tak było z GTA na PC, z GTA na PS2, na Xboxa, a ostatnio także na PSP. **GTA: Liberty City Stories** zadebiutowało na przenośnej konsolce Sony, ale praktycznie niczym nie ustępowało gangsterskim epopejom z większych maszyn. Co więcej, gra była na tyle rozbudowana i zaawansowana technicznie, że zdecydowano się ją przenieść na PS2... praktycznie bez żadnych większych zmian! Taki krok był oczywisty – praktycznie żadna praca przy konwersji, a zarobek podwójny! I to jaki zarobek! W przypadku GTA zawsze mówimy przecież o grubych milionach dolarów. I o ile często narzekamy na takie metody wyciągania przez twórców kasy od graczy, to, u licha, nie ma mowy o podobnych rozterkach w przypadku GTA! Gry z tej serii jeszcze nigdy tak naprawdę nas nie zawiodły i zawsze są warte każdej wydanej na nie złotówki.

→I NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN

Choć może się to wydawać dziwne, LCS została praktycznie żywcem przeniesiona z PSP. Nie zmieniono praktycznie nic, bo i po co. Moc małej konsolki była wystarczająca, aby wiernie oddać wygląd Liberty City, jakie oglądaliśmy w debiucie serii na PS2 kilka lat temu. A trzeba Wam wiedzieć, że nawet przez tak długi czas urok i wygląd ogarniętego korupcją i przestępczością miasta nie został nadgryziony zębem czasu. Owszem, gra być może nie robi już takiego wrażenia jak na PSP czy PS2 za czasów GTA3, ale wciąż trzyma odpowiedni poziom i oferuje wspaniałą zabawę znaną z poprzednich części serii.

Zmian nie ma – a skoro tak, to naszym bohaterem nadal jest Toni Cipriani, powracający z wygnania gangster, który ponownie ma zamiar zająć się sprawami „Rodziny". Fabuła jest identyczna jak na PSP, bo autorzy nie pokusili się nawet o dodanie jednej czy dwóch dodatkowych misji, które miałyby jakoś odróżniać peesdwójkową wersję gry od swej starszej, acz mniejszej siostry. Co za tym idzie, momentami zabawa może wydawać się zbyt szybka, gdyż zadania zostały przecież tak pomyślane, aby każdy mógł szybciutko odpalić małą konsolkę i w przeciągu zaledwie pięciu czy dziesięciu minut rozprawić się z określonym zleceniem. Na dużej konsoli to może wydawać się wadą, ale z drugiej strony... Wcale nią nie jest. Czemu?

Otóż teraz gracze mogą więcej czasu poświęcić na zwiedzanie miasta i rozkoszowanie się wszystkimi drobnymi smaczkami, w jakie przecież obfituje każda gra Grand Theft Auto. Na PSP wiele drobiazgów mogło umknąć uwadze, czy to ze względu na niezbyt duże rozmiary ekranu konsoli, czy też biorąc pod uwagę charakter zabawy na przenośnej kieszonsolce. Teraz zdecydowanie łatwiej jest wbić się w klimat rozgrywki, zwiedzanie starych kątów daje więcej radości, a słuchanie audycji radiowych z Liberty City też nabiera innego wymiaru – szczególnie jeśli dysponujecie dobrym zestawem nagłaśniającym. Innymi słowy – LCS na PS2 jakoś bardziej przemawia do gracza, staje się bardziej wyraziste i daje znacznie większą frajdę. Oczywiście ustępuje wielkością czy rozbudowaniem San Andreas czy Vice City, ale bez problemu broni się nawet pomimo sporej konkurencji ze strony innych tytułów. Wciąż mamy tutaj przecież świetne udźwiękowienie, rewelacyjną plejadę bohaterów, odjazdowy klimat i całe tony bonusów w postaci ukrytych paczek, unique jumpów, czy rampage'ów. A jak doskonale wiadomo – te rzeczy nigdy się nie nudzą.

→I ŻÓŁTA KARTKA

Wracając jeszcze na chwilkę do zmian – jak już wspominałem, na żadne ewolucję w stosunku do LCS z PSP liczyć nie można, to jednak grę poddano pewnym zabiegom kosmetycznym. Przede wszystkim znikło charakterystyczne dla kieszonosolki smużenie, przez co obraz jest teraz wyraźniejszy i ostrzejszy. Także horyzont wydaje się być nieco dalej, a na chodnikach i ulicach widać więcej przechodniów oraz samochodów. Sterowanie naturalnie jest lepsze niż na PSP, ale to już zasługa raczej Dual Shocka niż jakichś usprawnień wprowadzonych przez twórców. Z drugiej jednak strony autorzy pokpili nieco sprawę i pozbawili grę trybu multiplyer. Pewnie, PS2 nie obsługuje WiFi, ale mimo tego coś można było wymyślić, lecz twórcy woleli pójść w tym aspekcie na łatwiznę.

Zdziwiła mnie jeszcze jedna kosmetyczna zmiana... totalnie bezsensowna. Być może uznacie to za drobiazg, ale w GTA: LCS na PS2 nie można dowolnie zmieniać stacji radiowych. To znaczy można, ale tylko do przodu. Innymi słowy, jeśli akurat słuchaliście sobie Chatterboxa i przełączyliście się na chwilkę na sąsiednią częstotliwość, to aby powrócić do ulubionej audycji Lazlow nie możecie po prostu cofnąć się o jedną stację, lecz musicie przelecieć po pętli przez wszystkie programy, aż w końcu w głośnikach ponownie rozlegnie się głos naszego ulubionego showmana. Lekceważenie graczy, czy zwykłe lenistwo? Tak czy inaczej – żółta karta dla Rockstar za takie numery.

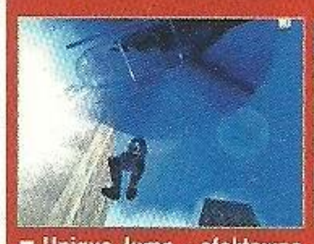
→I BRAĆ I GRAĆ

Nietrudno sobie odpowiedzieć na pytanie, dla kogo przeznaczona jest GTA: LCS w wersji na PS2. Naturalnie dla wszystkich fanów przestępczego półświatka, którzy nie zetknęli się z najnowszą częścią serii na PSP. Posiadacze miniaturowej konsolki PSP nie mają powodu, aby wydawać ponownie kasę na ten tytuł, gdyż jest to praktycznie identyczna gra, co na PSP. Cała reszta może śmiało sięgać po Opowieści z Liberty City, bo to przecież kolejna wspaniała odsłona najpopularniejszej obecnie serii na dużych konsolach. W oczekiwaniu na next-genowe GTA będzie jak znalazł!

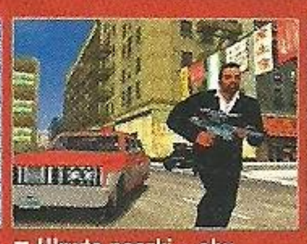
Qoora ■■

OCENA 8.8/10
GTA JAK ZAWSZE NA TOPIE

Pięć fajnych rzeczy, które zrobisz w Liberty City.

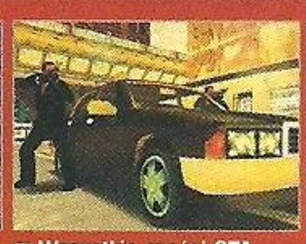


■ Unique Jump – efektowne skoki z ramp za kierownicą samochodu lub motocyklów to już nieodzowny element serii GTA.



■ Ukryte paczki – aby szybko dorobić się porządnego arsenału i mnóstwa gotówki, należy zebrać ich jak najwięcej.

■ Rampage – krótkie misje polegające zazwyczaj na zabiciu jak największej liczby ludzi nie mogą się nie podobać.



■ Wszystkie części GTA skrywały całe mnóstwo „easter eggów" ukrytych zmyślnie przez autorów gry. Nie inaczej jest tym razem.

■ Jaka inna gra daje możliwość sklepania biednej babci zasuwającej z rana po bułeczki? ... Wiem, jestem kompletnie amoralny.

■ Sword Time to specjalne ataki, które przenoszą walkę z ziemi w powietrze. Lei wybija w górę nawet kilkuosobowe grupy demonów, a następnie lata między nimi i chlasta je mieczem. Słabo to wygląda.

SWORDS OF DESTINY

PlayStation 2

- Wydawca: Marvelous
- Producent: Marvelous
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□

DOBRE: Może tak... kolejny japoński slasher z mieczem w roli głównej?
ZŁE: Mało ciosów, niewiele lokacji, powtórka z rozrywki.
BRZYDKIE: Chrupiąca animacja, okrutny dubbing.

GULASH: A przyznacie chyba, że screeny na pierwszy rzut oka ładne są i wygrzew na nich nieziemski! No to mówię – Mattowy, coś dla Ciebie; siwy ziom, wilka kosa, demony i made in Japan! Tomasz ucieszył się, bo co jak co, ale wypruć trochę flaków i odciąć stos ohydnych macek nasz Matt lubi. Tymczasem gra jest faktycznie strasznie przeciętna. Slasherów nigdy dość... A może jednak po trochu dość?

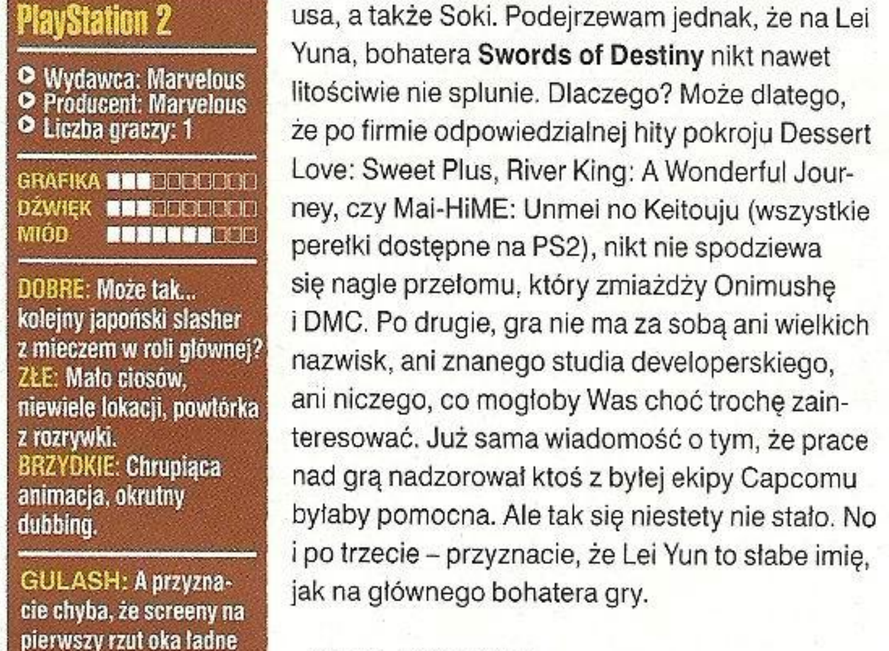
SIWY ZIOMEK Z DŁUGIM MIECZEM TO ZA MAŁO, ABY ZROBIĆ JAPOŃSKIEGO SLASHERA...

Wydaje się, że azjatyccy developerzy oszaleli na punkcie slasherów domowej produkcji i pchają je na rynek w ilościach hurtowych – gorzej, że coraz ciężej w tym temacie o coś naprawdę fajnego. Dante sprzedaje się ładnie, fakt, podobnie Samanosuke, Ryu Hayabusa, a także Soki. Podejrzewam jednak, że na Lei Yuna, bohatera **Swords of Destiny** nikt nawet litościwie nie splunie. Dlaczego? Może dlatego, że po firmie odpowiedzialnej hity pokroju Dessert Love: Sweet Plus, River King: A Wonderful Journey, czy Mai-HiME: Unmei no Keitouju (wszystkie perełki dostępne na PS2), nikt nie spodziewa się nagle przełomu, który zmiażdży Onimushę i DMC. Po drugie, gra nie ma za sobą ani wielkich nazwisk, ani znanego studia developerskiego, ani niczego, co mogłoby Was choć trochę zainteresować. Już sama wiadomość o tym, że prace nad grą nadzorował ktoś z byłej ekipy Capcomu byłaby pomocna. Ale tak się niestety nie stało. No i po trzecie – przyznacie, że Lei Yun to słabe imię, jak na głównego bohatera gry.

→I LEI „WTF" YUN

A więc Lei Yun, siwowłosy szermierz chce dokopać demonom zalewającym jego rodzinne ziemie. Wprawdzie piekielny klan Gyakki i dowodząca nim Cesarzowa dawno temu pokonani zostali przez mistrza uczącego Leia szermierki, ale teraz ponownie wypełzli spod kamieni, więc najwyższa już pora wyjąć miecz i wyciąć wszystkie chwasty.

Od samego początku czuć i widać że **Swords of Destiny** nigdy nie miało być wysokobudżetową produkcją. Klan demonów (zgodnie z oczekiwaniami) składa się z pięciu/sześciu



rodzajów bestii oraz setek podobnych do nich klonów. Niby nic nadzwyczajnego (podobne zabiegi stosuje każdy producent slasherów), ale przejadają mi się powoli fale identycznych demonów wyskakujące na mnie z kolorowych obłoczków dymu. Odniosłem również wrażenie, jakby paskudy skopiowano z innych japońskich siekaczy. Są tu oczywiście przeklęci samuraje (Onimusha) i paskudne wielkoludy (DMC), ale nijak nie umywają się do projektów Capcomu. Nie ta liga. Od razu też rzuca się w oczy pewna słabostka...

Gra nie trzyma stałych sześćdziesięciu klatek animacji na sekundę! Jak na moje oko, nie trzyma nawet połowy tego. Widzicie, najmocniejszym atutem japońskich siekanek jest ich płynność. Odzwyczaiłem się już od slasherów pomykających w 20 klatkach na sekundę, a grając w SoD musiałem się do tego ponownie przyzwyczaić. Wierzcie mi, że siekanie wrogów w takich warunkach nie sprawia frajdy, a ciosy mieczem w ogóle nie emanują mocą. Pytam, co to za slasher, w którym przecinanie demonów nie jest zabawne? A tak się niestety składa, że praca Lei Yuna polega na bieganiu przez plansze i wycinaniu zła. Za każdym razem siwowłosy zaczyna przygodę w jednym punkcie planszy i wszystko, co musi zrobić, to jak najszybciej znaleźć się na przeciwległym jej końcu. Drogę starają się zagradzać mu sklonowane demony oraz więksi szefowie, a ubogi (bo raptem jedno combosowy) asortyment ataków pozwala mu na całkiem widowiskową sieczkę.

Szkoda tylko, że wszystkie bitwy rozgrywa się raptem dwoma przyciskami na joypadzie. Najwyższa pora, aby do japońskich slasherów wkradły się wreszcie trudne techniki i skomplikowane ataki. Ninja Gaiden udowodniło, że duże wyzwania dla naszych paluchów nie są wcale takie złe.

Początkowo myślałem, że upuszczanie przez pokonanych przeciwników broni i ulepszanie własnych ostrzy, to gwarancja powiewu świeżości. Niestety, niezależnie od rodzaju noszonej kosy (a tych jest łącznie ponad czterdzieści), Lei Yun za każdym razem atakuje przeciwników tym samym, kilkuciosowym combosem. I nieważne, że trzy podstawowe bronie bohatera (pamiątki po zmarłym nauczycielu) mają swoje statystyki i specjalne właściwości. Przebijanie się przez demony za każdym razem wygląda tak samo.

Drobnym urozmaiceniem walk miał być tzw. „Sword Time". W pewnym momencie czas zwalnia, a Lei wyrzuca swych przeciwników w powietrze, skacze do góry i zaczyna bezlitośnie siekać bestie. Szybko okazuje się jednak, że Yun nie używa przy tym więcej, niż jednego rodzaju ciosu, a lewitujące pokraki naprawdę ciężko trafić. Żenada.

Nawet nie pytajcie o oprawę **Swords of Destiny**. Grafika jest niezła, fakt, ale chrupiąca animacja i fatalna kamera gubią tę grę już na starcie. Wszystko to jednak nic w porównaniu z głosem głównego bohatera. Ręczę, że kiedy usłyszycie jego wokal (bo zagracie w tę grę, prawda?), padniecie ze śmiechu – piskliwy głos w ustach takiego madafaki brzmi po prostu przekomicznie.

→I NIEZBYT HAPPY ENDING

Swords of Destiny nie jest warte ani Waszego czasu, ani pieniędzy. Po prostu.

Matt ■■

OCENA 4.5/10

ZWRÓĆ, MOŻE JESZCZE NIE JEST ZA PÓŹNO!

SLASZEREK!

■ W Swords of Destiny zachowano wszystkie standardy japońskich siekanek. Na końcu każdego poziomu czeka na Was wielki boss z wrażliwymi plecami.

■ Nie obędzie się bez skąpo i dziwacznie odzianej niuni w roli głównej przeciwniczki. Niuni na tyle potężnej, że w przeszłości pokonała naszego nauczyciela.

■ Dzieła dokańczają specjały o nazwie Sword Time, a więc ataki wybijające przeciwnika w powietrze i otwierające go na dalszy łomot.

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

PS2 | Xbox

- Wydawca: Eidos
- Producent: Rocksteady
- Liczba graczy: 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Oryginalne mechanizmy, fajne gadżety i misje, dużo bonusów.
ZŁE: Nienajlepsza oprawa nie pomaga w odbiorze.
BRZYDKIE: Zakapiorskie mordy przeciwników.

MARCELLUS: Niby nic wielkiego taka tarcza, a ile może sprawić radości w grze, można nią komuś przywalić, można się za nią schować i być w zasadzie nietykalny... Ale przede wszystkim – jest to dobry przykład innowacji w grach i tego, że nawet najbardziej błahy wydawałoby się gadżet może z gry mocno przeciętnej zrobić godną naszego zainteresowania i naszej kaski. I tylko szkoda, że grafika jest tak bardzo przeciętna, choć w sumie czego się spodziewać po obecnej generacji konsol. Ciekawe, czy powstanie druga część Riot Response na Xboxa 360 i/lub PlayStation 3. A może na Wii, gdzie tarczą i bronią będziemy sterować przy pomocy Wii-lota?

NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ DOBREJ GRY, A TU PROSZĘ, JAKA NIESPODZIANKA...

Może to kwestia tego, że Eidos już raz wydał grę pod tytułem Urban Chaos (patrz ramka), którą w najlepszym razie można było uznać za przeciętniaka, a wielu nazywało ją bez litości crapem? A może dlatego, że konkurencja na rynku gier FPP jest tak wielka, iż nie wydaje się, aby nowe tytuły, nie poparte ani znanymi nazwiskami (Doom), ani wielomilionowym budżetem (Halo), ani legendą tytułu (Perfect Dark) mogły coś zdziałać? Tak czy inaczej, czytając zapowiedzi i oglądając screeny wcale nie dawałem Urban Chaos wielkich szans na przyciągnięcie mojej uwagi. Na szczęście zapomniałem o jednym, jakże ważnym czynniku – oryginalności. Bo braku tejże nie można Riot Response zarzucić

→I STATE OF EMERGENCY

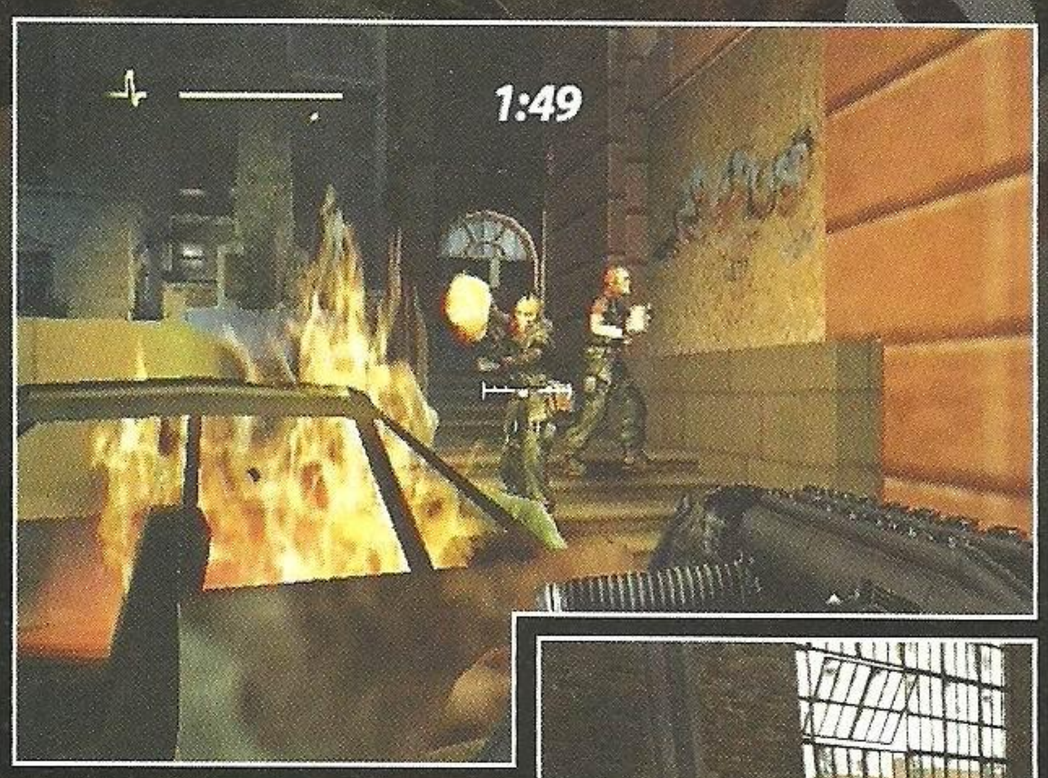
Urban Chaos: Riot Response, w przeciwieństwie do większości gier FPP, nie opowiada o inwazji obcych, statkach kosmicznych, magicznych artefaktach czy tego typu bzdetach. Opowiada za to o jakimś amerykańskim mieście, przywodzącym na myśl Nowy Jork, w którym wybuchają zamieszki – potężny gang, zwany Burners, coraz śmielej sobie poczyna, dopuszczając się aktów terroru, niszcząc, paląc, porywając, zabijając, jednym słowem – rozrabiając. Wszystko to błyskawicznie przywodzi na myśl gry Rockstara, takie jak State of Emergency, The Warriors czy Manhunt (członkowie Burnersów mają na facjatach fachowe maski). Policja niespecjalnie sobie radzi w otwartej wojnie z maniakalnymi gangolami, aby więc odbić miasto z rąk przestępców powstaje, kosztem wielu milionów dolarów, a wbrew opinii publicznej, specjalna jednostka antyterrorystyczna T-Zero (której nazwa wzięła się od polityki „zero tolerancji"). Gracz zostaje wciśnięty w buty Nicka Masona, funkcjonariusza T-Zero, który staje do walki z Burnersami o przywrócenie porządku w mieście.

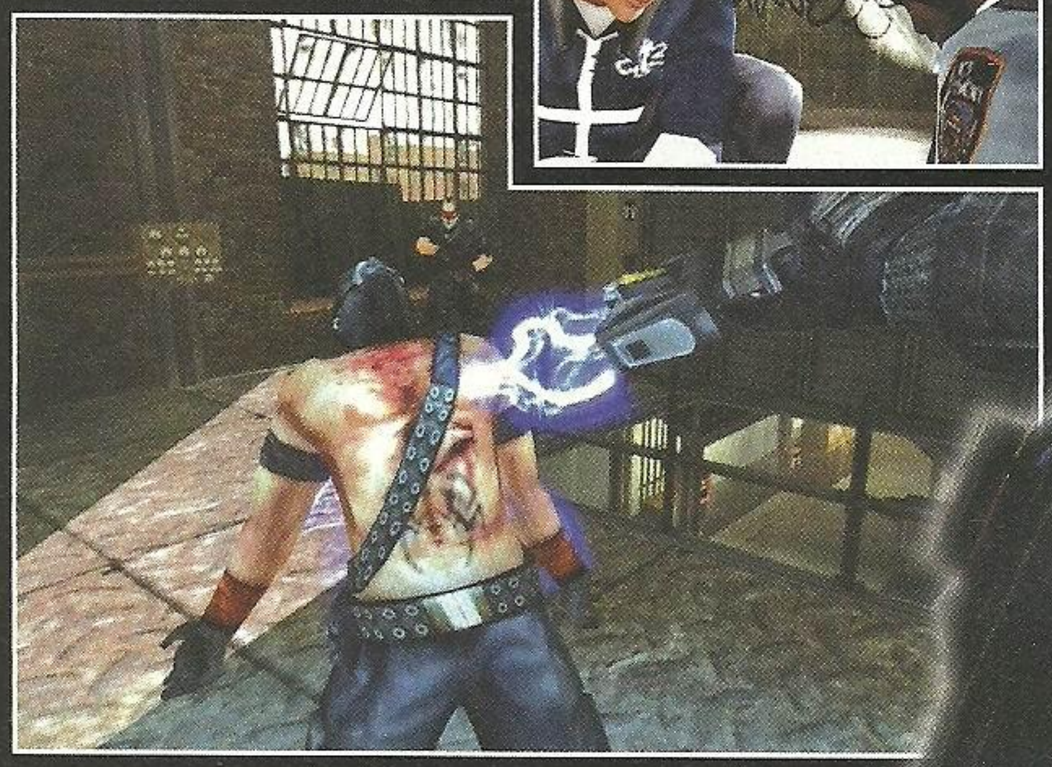
→I THIS IS LANI YORK...

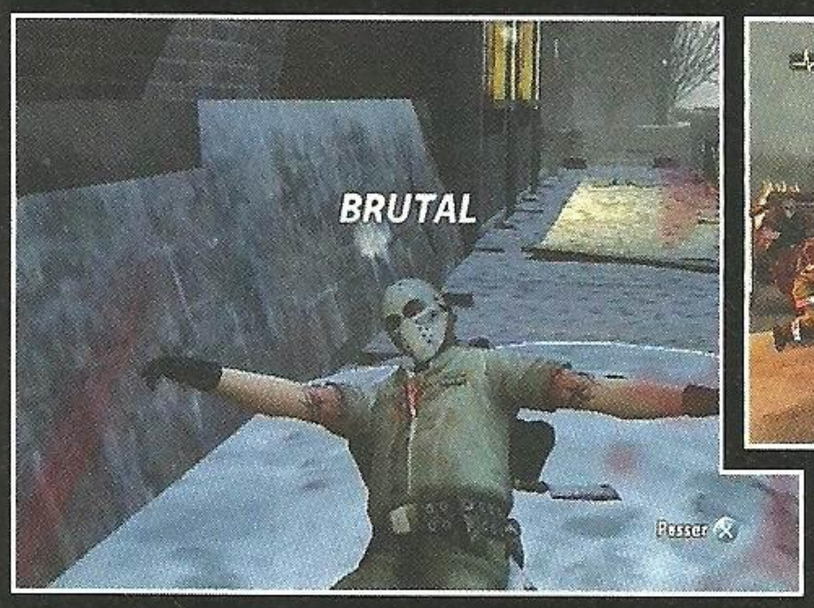
Już od samego początku rzuca się w oczy rewelacyjna oprawa całej historii. Przed każdą misją oglądamy fragment wiadomości, z których dowiadujemy się najważniejszych informacji o wojnie z przestępczością. Posłuchamy o tym, jak to gang opanował jakąś tam dzielnicę, jak oficer Nick Mason wszedł samotnie na ogarnięty chaosem teren, jak rozprawił się z gangami, uratował niewinnych ludzi, pomógł policji i strażakom, aresztował przywódcę gangu, jak to poparcie dla burmistrza spada, jak politycy obrzucają się błotem z powodu zaistniałej sytuacji, rośnie społeczne zaufanie do sił porządkowych i T-Zero – rewelacyjna sprawa. Wszystko zilustrowane jest prawdziwymi filmami z zamieszek, pożarów, pościgów i prowadzone przez amerykańską dziennikarkę (grająca ją aktorka została znakomicie dobrana). Do tego oprawa i klimat amerykańskiego sposobu prezentowania wiadomości – jeśli oglądaliście kiedyś programy informacyjne na CNN wiecie o czym mówię. Cała ta otoczka pozwala się naprawdę wczuć i powoduje, że kolejne wydarzenia relacjonowane przez panią York śledzimy z wypiekami na twarzy. Całość jest tak sugestywnie zrealizowana, że domownicy przystawali mi przed telewizorem, zaciekawieni co oglądam i o co chodzi! Niestety, powyższe filmiki to tak naprawdę jedyne fabularne wstawki w grze. Podczas samych misji Nick nic nie mówi i niewiele się o nim dowiadujemy. Spotyka co prawda różne postacie, ale kontakty z nimi ograniczają się do wysłuchania, co mają nam do powiedzenia na temat zaistniałej sytuacji. I choć niektóre scenki na silniku gry są całkiem fajne i klimatyczne (np. kamera powoli przemieszczająca się po wagonie metra i pokazująca siedzących w nim policjantów, nagle opada na podłogę, skręca za jedno z siedzeń i pokazuje malutkie, czerwone światełko ukryte za kratką wentylacyjną, a po chwili wagon metra rozrywa eksplozja), to pewien niedosyt pozostaje.

→I F*CK YOU AND EVERYBODY THAT LOOKS LIKE YOU

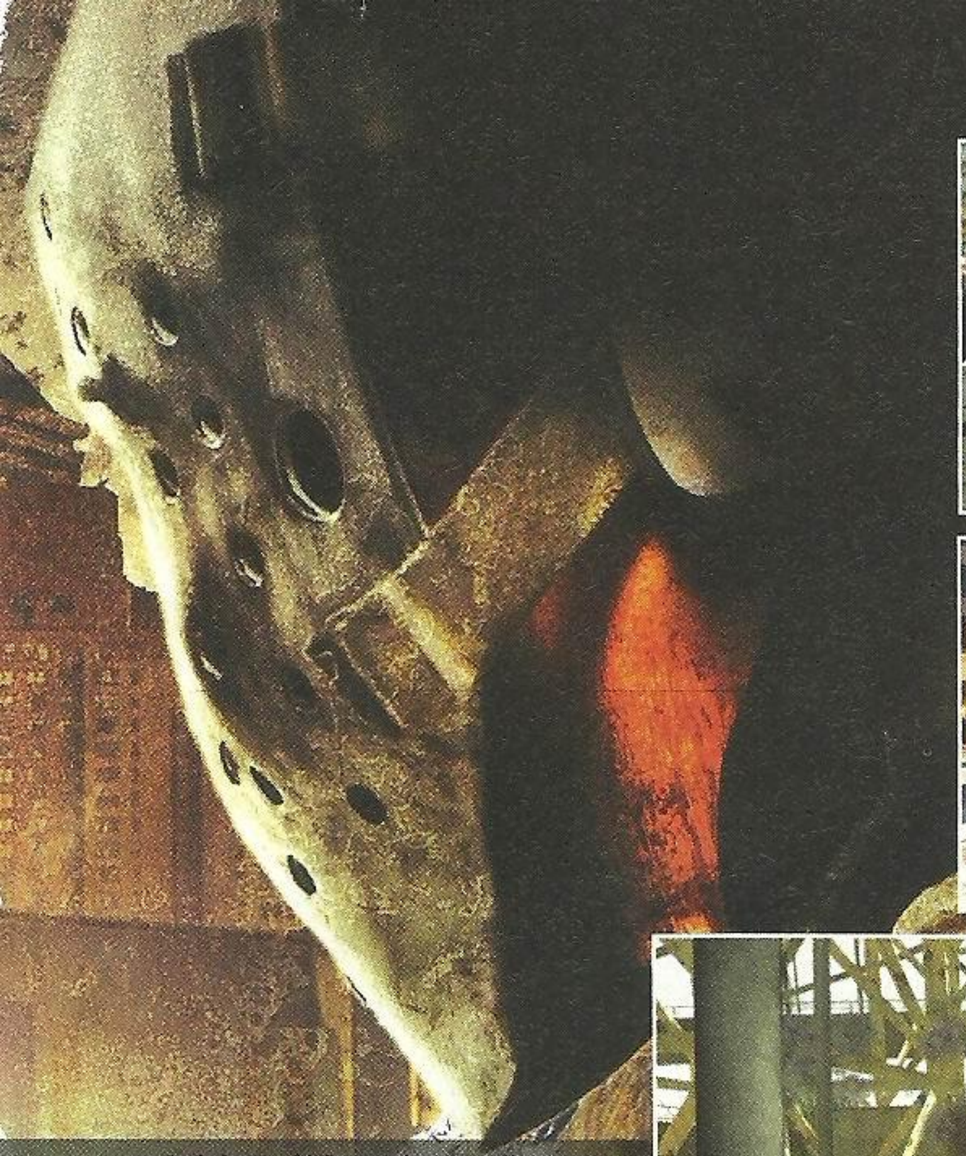
Na początku każdej misji otrzymujemy wytyczne, co musimy zrobić. Na ogół chodzi o przejęcie kontroli nad jakimś terenem, czyli oczyszczenie go z członków gangu, a także o pomoc obecnym na miejscu siłom porządkowym w wykonaniu ich zadań. Miejscówki i zadania są całkiem różnorodne – zwiedzicie zarówno tereny mieszkalne, centrum miasta, port, magazyny, kanały, będziecie ratować ludzi z płonących budynków, odbijać zakładników, osłaniać medyków, powstrzymywać napierające siły wroga, ba, nawet użyjecie zamontowanego

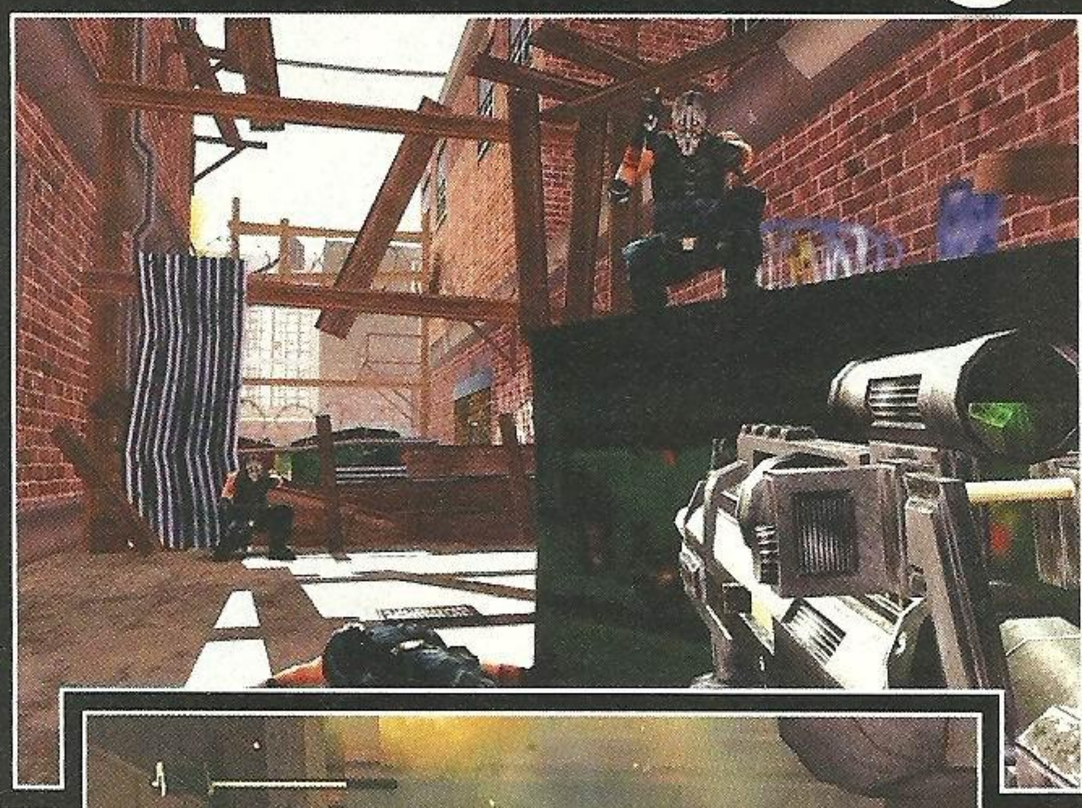


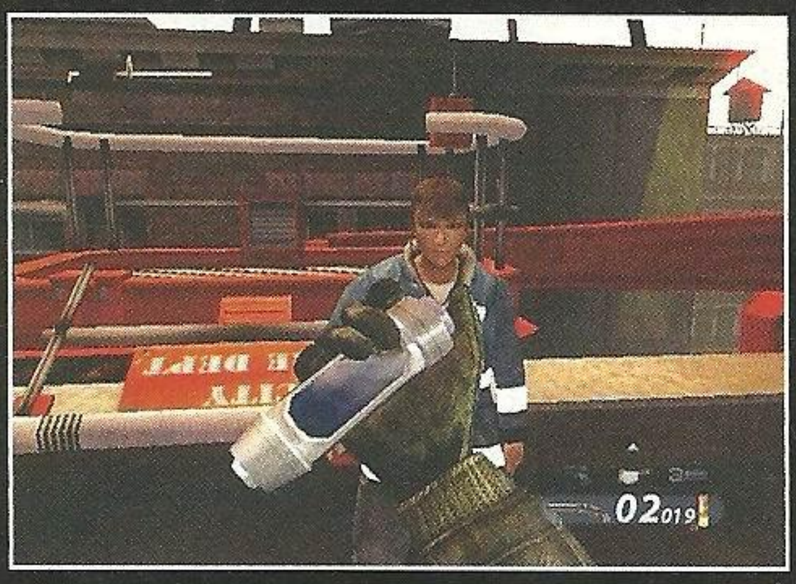




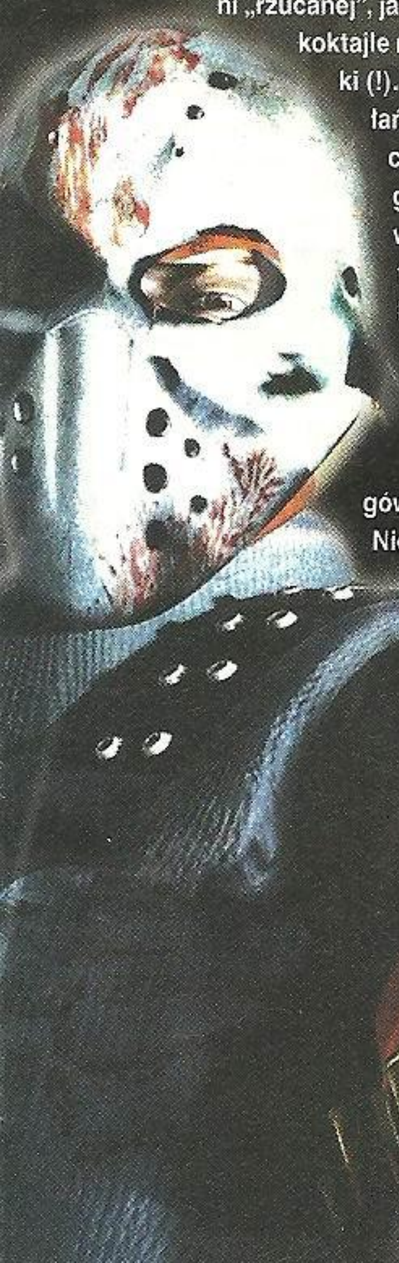
Fachowe maski bandziorów jako żywo przywodzą na myśl Manhunta, wokół którego było niegdyś mnóstwo zamieszania. Co nie pomogło mu specjalnie w osiągnięciu sukcesu, bo o sequelu jakoś nic nie słychać...







na śmigłowcu Vulcana do poszatkowania nadbiegających grup przeciwników. Oryginalność Urban Chaos opiera się przede wszystkim na wyposażeniu naszego bohatera. Nasz antyterrorysta ma kuloodporną tarczę, której nic nie jest w stanie przebić. Wystarczy przytrzymać trigger, aby wróg nic nie mógł Nickowi zrobić. Tarczą można także przydzwonić komuś w łeb, jeśli zanadto się zbliży. Drugim fantastycznym gadżetem jest taser, który powali w mgnieniu oka każdego chojraka – dzięki niemu można przeciwników obezwładniać. Oczywiście możemy także porazić kogoś trochę dłużej i zamiast delikwenta obezwładnić, zafundować mu krzesło elektryczne – dla każdego coś miłego. Poza tymi sprzętami Nick ma bogaty arsenał, z którego może korzystać be ograniczeń – jego jednostka działa na militarnych zasadach, co oznacza, że przy spotkaniu z gangolami nasz bohater nie musi się patyczkować z oddawaniem ostrzegawczych strzałów w powietrze, tylko od razu może odstrzelić przeciwnikowi głowę i nikt nie będzie miał o to do niego pretensji. Użyjecie zarówno broni palnej, jak pistolet, karabin czy shotgun oraz różnego rodzaju broni „rzucanej", jak granaty dymne, koktajle mołotowa, czy tasaki (!). Ba, jest nawet piła łańcuchowa! Przyznacie, że trochę odbiega to od standardowego wyposażenia funkcjonariuszy policji. Nawet pomimo ogromnej liczebnej przewagi wroga, tak naprawdę to członkowie gangów powinni bać się Nicka, a nie odwrotnie. Nick Mason jest jedynym członkiem T-Zero, który jest rzucany do bezpośredniej walki – zawsze działa w pojedynkę, choć czasem przyłączają się do niego przebywający w okolicy strażacy, policjanci czy lekarze pogotowia. Można im wydawać proste rozkazy – lekarz z chęcią uzdrowi naszego bohatera czy rannych cywilów, strażak wyniesie z płonącego budynku ofiary, ugasi ogień w przejściu i rozwali toporem zamknięte drzwi, a policjanci zabezpieczą okoliczny teren. Czasem w naszej krucjacie przeciw przestępczości pomoże nam nawet jakiś cywil, otwierając przejście czy uruchamiając przełącznik.



→| RĘCE DO GÓRY!

Jako Nick Mason będziecie mogli przywrócić porządek w mieście w jedenastu podstawowych misjach. Gra jest napakowana dodatkami, które powodują, że opłaca się dokładnie zwiedzać poziomy, zamiast przebiegać przez nie jak najszybciej. Każda misja oferuje do zdobycia zestaw medali, otrzymywanych za wyznaczoną liczbę headshotów, aresztowań przy użyciu tasera, odnalezienie poukrywanych na mapie masek czy nieużywanie kontynuacji. Dodatkowo, jeśli chcecie zgarnąć je wszystkie, musicie przechodzić grę na najwyższym poziomie trudności. A warto to robić, bowiem za zdobywanie tych odznaczeń gra wypłaca bonusy, takie jak dodatkowe magazynki do broni, pas z granatami dymnymi, mocniejsza tarcza i kamizelka kuloodporna, czy wreszcie ulepszone wersje pukawek. Biorąc pod uwagę, że w późniejszych etapach wróg jest coraz bardziej zdeterminowany i znacznie lepiej wyposażony niż na początku, opłaca się zdobyć każde możliwe ulepszenie ekwipunku, aby uniknąć potem przykrych niespodzianek.

Opłaca się także spotykanego w każdej misji szefa gangu aresztować, a nie zabijać – uzyskacie dzięki takim praktykom i wydobytym z szefów informacjom dostęp do siedmiu misji bonusowych, w których w określonym czasie trzeba uratować zakładnika. Przechodząc je, oprócz dodatkowych medali do zdobycia, odkryjecie też bonusowe bronie, które przydadzą się w późniejszych etapach. Oprócz ciekawego trybu dla jednego gracza, dane Wam także będzie zagrać się z ośmioma osobami w multiplayerze online, w którym Burnersi zmierzą się z T-Zero.

→| BRZYDKI I ZŁY

Najsłabszym elementem Urban Chaos jest oprawa. Grafika w grze nie zachwyca, choć nie schodzi też poniżej pewnego poziomu. Tekstury są przeciętnej jakości, a design poziomów jest raczej standardowy, więc miejskie tereny nie porywają wykonaniem. Całkiem fajnie prezentują się postacie – zarówno wrogów, jak i naszych pomagierów. Do tego gra zawiera kilka fajnych smaczków, jak fachowe gogle termalne czy animacje śmierci niektórych przeciwników ukazywane w zwolnionym tempie. Porządnie zaprojektowane są wszystkie bronie, dobrze prezentuje się także przezroczysta tarcza, na której, w miarę obrywania, pojawiają się pęknięcia i inne ślady zużycia. Dźwięk wypada trochę lepiej niż grafika – głosy postaci i odgłosy walki są bardzo dobrze dobrane, podobnie zresztą jak muzyka (rockowy utwór przygrywający w głównym menu to mistrzostwo świata).

→| BURN, BURNERS!

Urban Chaos: Riot Response to kawał solidnej gry, która z każdą kolejną spędzoną z nią chwilą wydaje się coraz lepsza. Nie jest to tytuł pierwszoligowy, jeśli chodzi o wykonanie, ale zabawa jest bardzo, bardzo przyjemna. Fakt że autorzy umieścili w swojej grze wiele oryginalnych mechanizmów i gadżetów, które wyróżniają ten tytuł w morzu innych przedstawicieli gatunku, powoduje, że tytuł pachnie świeżością – w żadnym wypadku nie jest to tylko „kolejna gra FPP". Zabawa wciąga, a bonusy i dodatki dzięki dobrze przemyślanemu systemowi zdobywa się z radością – zapewne wiele razy będziecie powtarzać misje, aby zdobyć wszystko. Naprawdę warto zapoznać się z tą grą. **Blizzard Beast** ■■

OCENA 7.8/10
ORYGINALNA, FAJNA I CIEKAWA GRA

URBAN CHAOS 2000

Wydany na początku 2000 roku Urban Chaos na PSX zapowiadany był jako przełom. Developer, brytyjskie studio Mucky Foot, zostało założone przez byłych pracowników legendarnego Bullfroga, co dawało nadzieję na porządną grę.
Niestety, przygody czarnoskórej policjantki D'arci Stern okazały się mocno niedopracowaną i brzydką jak noc chodzoną mordobitką TPP, z pochrupującą animacją i beznadziejnym sterowaniem. Potem firma uraczyła jeszcze graczy równie niegrywalną konwersją na Dreamcasta. Dziś po Mucky Foot nie ma już śladu.

WILD ARMS 4

CO WPŁYWA NA KSZTAŁT PRODUKTU?... TARGET!

■ Do sekcji zręcznościowej zaimplementowano całkiem interesujący patent. Jest nim możliwość zwalniania czasu, którą posiada Jude. Działanie jest zbliżone do tego, które widzieliśmy w Sands of Time. Niestety, użyteczność owej mocy ogranicza się do kilkunastu miejsc.

PlayStation 2

- Wydawca: XSEED
- Producent: Media Vision
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: System walki, zgrabne połączenie RPG i platformówki.
ZŁE: Za krótka, 30 godzin to jednak trochę mało.
BRZYDKIE: Niektóre miejscówki są ubogie.

MARCELLUS: Rzeczywiście gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, ale już czas gry jest do przełknięcia dla kogoś, kto nie ma czasu poświęcać stu godzin na przejście kolejnego erpega Nippon Ichi. Jak dla mnie WA4 jest OK.

Brzmi jak bełkot, ale to święta (biznesowa) prawda. Target, to grupa konsumentów dla której przeznaczony ma być dany wyrób. Wydaje się więc, że powinno być to pojęcie kluczowe przy projektowaniu np.: gry. Weźmy choćby Wild Arms 4 – tu większość rozwiązań dostosowana jest do potrzeb określonych odbiorców. Pozostaje tylko pytanie: czy do nich należysz?

→| HEY JUDE

Bohaterem naszej opowieści jest (tu bez zaskoczenia) młodziutki Jude Maverick. Historia, w którą został uwikłany jest również do bólu standardowa. Cudownym zrządzeniem losu staje się właścicielem superduper broni: nanotechnologicznego ramienia. Reszty łatwo się domyślić. Przed nami ratowanie świata, przyjaciół oraz małej dziewczynki obdarzonej ogromną mocą. W osiągnięciu tych szczytnych celów wspierać nas będzie trójka bohaterów z przypadku: niewydarzony cwaniak Arnaud, wcześniej wspomniana dziewczynka Yulie oraz mistrzyni miecza Raquel. Zalatuje sztampą na kilometr? Nie szkodzi, bo przy bliższym poznaniu WA4 ukazuje drugie dno, piąty wymiar, czy jak tam chcecie to nazwać. Fabuła jest tu tylko pretekstem do snucia rozważań na temat dorosłości, odpowiedzialności i dojrzewania. Kogo więc gra może zainteresować? Ze względu na historię – na pewno młodszych graczy.

→| FRESH MEAT

WA4 oferuje nam niczym szampon z pewnej reklamy dwie rzeczy w cenie jednej. Nowy produkt Media Vision jest bowiem zlepkiem zręcznościówki i RPG. Lochy przemierzamy obserwując naszego bohatera z perspektywy trzeciej osoby (widok statyczny lub za plecami). Takie rozwiązanie ma niestety pewne wady. Kamera nie zawsze ustawia się tam, gdzie powinna i czasami idealnie wymierzony skok kończy się śmiercią (bohater) i atakiem apopleksji (gracz).

Mimo to sekcja zręcznościowa jest wykonana całkiem pomysłowo. Oprócz standardowego skakania po półkach i lawirowania między przeszkadzajkami (płomienie, lasery), przyjdzie nam czasem nieco bardziej wysilić mózgownicę. Jude prócz przestawiania wajch, czy innego badziewia, może również używać różnych przedmiotów (tarcza chroniąca przed ogniem czy peleryna – niewidka, dzięki której możemy przenikać przez kraty). Całą sprawę komplikuje fakt, że jednocześnie możemy mieć tylko jedną rzecz, która na dodatek uniemożliwia nam skakanie. Sprawia to, że nasze szare komórki muszą być w ciągłej gotowości. Jeśli więc lubisz kombinować nie powinieneś się nudzić.

Jak wygląda erpegowe oblicze WA4. Cóż, na pierwszy rzut oka – słabo. Scenariusz jest liniowy, miast do zwiedzenia może pięć. Jednak prawdziwą beczką miodu jest turowy system walki, który zaimplementowano w WA4. Potyczki toczą się na polu złożonym z kilku heksów, po których możemy poruszać się my i nasi przeciwnicy. Niektóre z pól podporządkowane są żywiołom co ma niebagatelne znaczenie przy odpalaniu ataków magicznych (każda maszkara jest na coś uczulona). Zresztą bez odpowiedniej taktyki nie mowy o pokonaniu nawet najsłabszego oponenta. Każdy z czwórki herosów specjalizuje się w czymś innym. Arnaud celuje w osłabianiu statystyk oponentów, Yulie w leczeniu, wskrzeszaniu i tym podobnych, zaś Raquel potrafi mocno przywalić swoim wielkim mieczem. Kluczem do sukcesu jest wykorzystanie ich umiejętności w odpowiednim czasie i kolejności – co łatwe raczej nie jest.

Efekty towarzyszące odpalaniu poszczególnych czarów są niezłe, choć nie umywają się nawet do tego, jak wyglądają ataki specjalne. Te możemy egzekwować kiedy napełni się odpowiedni pasek. Jest to zazwyczaj zespołowy atak, ale na przykład taka Yulie potrafi przywołać materiala, czyli demona danego żywiołu. Renderowany filmik ukazujący pojawianie się takiego stwora potrafi wyrwać z głowy włosy wraz z cebulkami. Przez ekran przelewają się (nie dosłownie na szczęście) słupy ognia lub fale oceanu, a ze środka wyłania się ogromna bestia.

Skoro już jesteśmy przy grafice, to należy powiedzieć, że nowy Wild Arms prezentuje się przyzwoicie, choć bez graficznych fajerwerków (nie licząc specjali). Postacie są ładnie zaprojektowane, tak samo jak różnorodne lochy, choć niektóre jednak zaniżają nieco poziom. W kwestii audio też jest nieźle. Głosy podłożono poprawnie, a muzyczka buduje klimat lub zagrzewa nas do boju.

W kosmos wystrzeliło mnie natomiast intro, ze świetnym utworem muzycznym przygrywającym w tle. Nie dość, że wygląda niczym czołówka fachowego serialu anime, to na dodatek odpala się za każdym loadingiem.

→| CEL NAMIERZONY

Wracając do początkowej kwestii. Jakie jest więc grono odbiorców najnowszej odsłony Wild Arms? Na pewno młodsi fani RPG. Ale nie tylko. Dzięki świetnemu systemowi walki, gra potrafi przykuć do telewizora starszych graczy. Czyli co? Chrzanić ten cały target? Oczywiście, ale pod warunkiem, że przymknie się oko na fabułę i niezbyt długi czas gry („tylko" 30 godzin). Jeśli natomiast odrzuca Was miks RPG i zręcznościówki, a rozmyślania o dorastaniu przyprawiają o mdłości, to oznacza, że prawo grupy docelowej działa jak trzeba.

Flik ■■

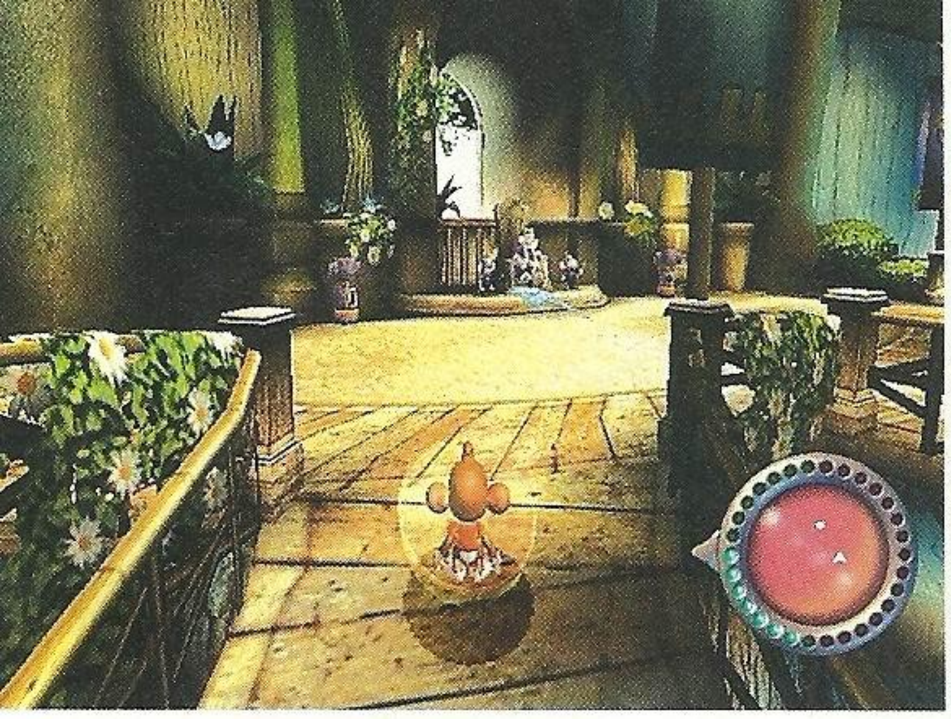
OCENA 7.0/10
DOBRA, ALE NIE DLA KAŻDEGO

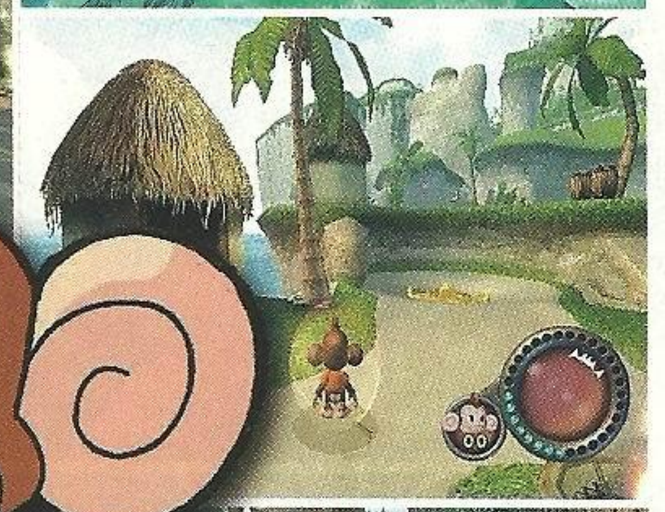
Z WILD ARMS PRZEZ CZAS

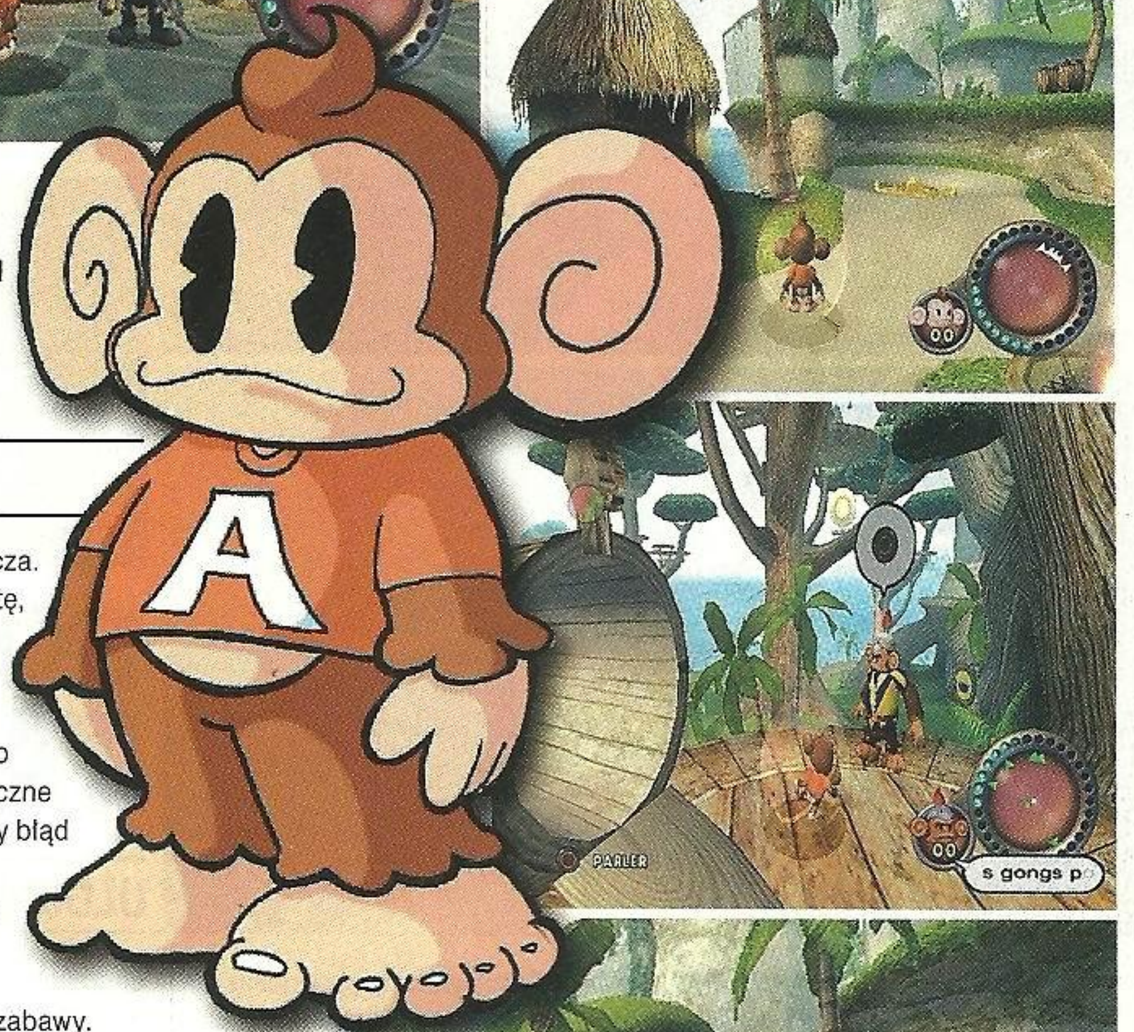
■ WILD ARMS wydane na PS one w 1996 roku było pierwszą grą jRPG na ten system przetłumaczoną na angielski. Zasłynęło z niewiarygodnych ilości losowych walk z monstrami.

■ WILD ARMS 2 na PS one nigdy nie pojawiło się w Europie, a wydane w 2000 roku w USA zebrało dużo gorsze oceny niż część pierwsza. Głównie za brak jakichkolwiek innowacji i oldskulowość.

■ WILD ARMS 3 na PS2 w Europie pojawiło się w 2003 roku i godnie kontynuowało tradycję serii. No, może raczej części pierwszej niż drugiej, ale tak czy inaczej – był to niezły erpeg.

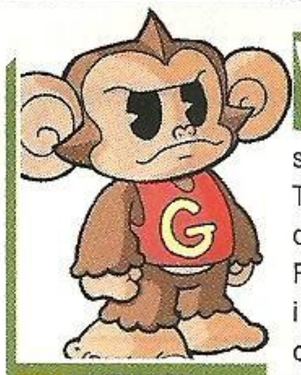






SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

NIC LEPSZEGO SEGA ZROBIĆ NIE MOGŁA



PS2 | GCN | PSP

- Wydawca: Sega
- Producent: T-Tales
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Odświeżenie serii, przyjemna oprawa.
ZŁE: Trzeba się uodpornić na gadające małpki w kulkach
BRZYDKIE: Kamerzystę rozciąłbym rzeźnickim toporem od czoła po miednicę.

GULASH: Problem japońskich wydawców (Sega, Capcom itp) polega na tym, że do cukierkowych, bądź przekolorowanych i baardzo retro postaci typu Sonica, Megamana czy właśnie małpek w kulkach próbują dorabiać wielki świat i porywającą historię. Zackochane małpy w zwaśnionych królestwach? Kurde blaszka... Kto to łyknie? Dobrze, że sama gra broni się bez podła – to solidna platformówka fachowców od tego typu gier z Traveller's Tales.

Wbrew tym wszystkim, którzy spoglądają na screeny i się krzywią, uważam, że Super Monkey Ball to jedna z najlepszych serii, jaka pojawiła się na tej generacji konsol. Tak prostej, ale wymagającej i przykuwającej do telewizora zręcznościówki ze świecą szukać. Fakt, wsadzenie do kul gadających małp i doczepianie na siłę jakichś historyjek może odrzucić, ale zapewniam, że to o wiele ciekawsze niż gdyby przyszło nam sterować martwą, plastikową bilą. Tym razem Sega postanowiła poddać tolerancję starszych graczy (bo patrząc na poziom trudności, to nie jest gra dla kilkulatków) cięższej próbie i uczyniła z kolejnej części SMB platformówkę. A to oznacza jeszcze więcej infantylnych historyjek i gadających małpek niż dotychczas. Mimo to, Sega zrobiła naprawdę dobry ruch. Zamiast serwować nam sequel z kolejnymi, podobnymi wizualnie poziomami, przerzuca mechanizmy gry w świat tropikalnych wysp, małpich metropolii i wesołych miasteczek. Dodatkowo konwencja platformówki pozwala na o wiele większą różnorodność i swobodę w modyfikowaniu zasad rządzących zabawą.

→I WIELKA PRZYGODA

Są zwaśnione królestwa, zakochani młodzi, złe stwory i bla bla bla. Tak mniej więcej wygląda to od strony fabularnej. Nie wnikajmy. Ważne jest natomiast, że gracz w sumie przemierzy pięć średniej wielkości miejscówek (typu wspomniana wcześniej wyspa), na których do wykonania znajdzie kilkadziesiąt różnorodnych zadań. Wygląda to tak, że swobodnie poruszamy się po danym terenie, a gdy chcemy popchnąć akcję naprzód, szukamy w okolicy małpki, która ma dla nas jakieś zlecenie. Sprawę ułatwia fakt, że są one zazwyczaj zaznaczone na mapie.

Questy są dość różnorodne; czasem trzeba coś zniszczyć, kiedy indziej kogoś znaleźć lub dotrzeć jak najszybciej we wskazane miejsce. Wszystkie jednak opierają się na zręcznym manewrowaniu zamkniętą w kuli małpką. Plansze zostały tak zaprojektowane, by gracz musiał przemierzać zawarte w nich labirynty, a że nietrudno o pomyłkę, często trzeba zaczynać wspinaczkę od nowa. I tu niestety wychodzi największa wada tej gry, która ostro zbija końcową ocenę: kamera sprawuje się wprost tragicznie! Problem to zupełnie nowy dla serii, poprzednie SMB zawsze były pod tym względem wzorowe i o powodzeniu świadczyły jedynie umiejętności gracza. Tym razem jednak spartaczono robotę, co w grze wymagającej precyzji jest nie do pomyślenia. Wprawdzie można manewrować kamerą za pomocą prawego analoga, ale raz, że działa to zbyt wolno, a dwa – korekty są konieczne niemal na okrągło. Duży, bardzo duży błąd twórców gry.

Na szczęście narowista kamera to nie jedyna nowość. Twórcy opracowali osiem „rozszerzeń" do małpiej kulki, które gracz zdobywa w czasie zabawy. Na przykład drewniana kula unosi się na wodzie oraz może przenosić ogień, a dzięki StickyBall można bezpiecznie przemierzyć trudno dostępne powierzchnie zwyczajnie przylepiając się do nich. Jeden z power-upów pozwala nawet na zabawę w małe Katamari Damacy.

→I MAŁPY PO GODZINACH

Tryb Adventure, choć bardzo fajny (pomimo głupawej kamery), nie jest na szczęście jedynym oferowanym przez grę. Dla tych, którzy tęsknią za starą formułą Super Monkey Ball przeznaczono opcję Challange. Znajdziecie w niej garstkę typowych dla serii poziomów, czyli zawieszonych w powietrzu, pomalowanych w zieloną kratę labiryntów. Występują one także i w głównej przygodzie, ale tutaj nie zawraca Wam nikt głowy ratowaniem królestwa ani innymi pierdołami. Znikają też problemy z kamerą.

Super Monkey Ball nie byłoby tak popularne, gdyby nie rewelacyjne party-games, które stanowią równorzędny składnik gry obok trybu Adventure. Tym razem na płycie znalazło się ich sześć, co nie jest oszałamiającą liczbą, ale nie ma co narzekać. Większość z nich była obecna już w poprzednich częściach, ale znalazło się też miejsce na zupełne nówki. Mamy więc między innymi wyścigi, które na krótką metę mogą spokojnie konkurować z Mario Kart, przypadkowe i szalone Monkey Fight czy naprawdę wciągające Monkey Tag, gdzie zdobywamy różowe baloniki ganiając po zawieszonej w przestrzeni sferze, niczym w zapowiedzianym Super Mario Galaxy. Należy też pamiętać, że w żadnym wypadku nie są to prymitywne mini-gierki – przykładowo w Monkey Race mamy do wyboru kilka tras i trybów. Niestety, dodatki do tych party-games trzeba kupować w trybie przygodowym za zdobyte banany, przez co zakup gry z myślą wyłącznie o rozgrywce multiplayerowej mija się z celem.

Super Monkey Ball Adventure zaskoczyło mnie bardzo pozytywnie oprawą. Wprawdzie symbolizujące mowę bulgotanie małp bywa irytujące, ale to szczegół. Za to grafika jest nie tylko pocieszna, ale stoi na naprawdę wysokim poziomie. Otoczenie jest szczegółowe i bardzo plastyczne, kolory żywe, a tekstury nadspodziewanie ostre, dorównujące pierwszoligowym tytułom. Do tego dochodzą cieszące oko drobiazgi, jak na przykład rozchodzące się kręgi na wodzie, które przywodzą na myśl technikę cell-shading. Nie zaobserwowałem również żadnych zwolnień, co jeszcze bardziej przemawia na korzyść gry.

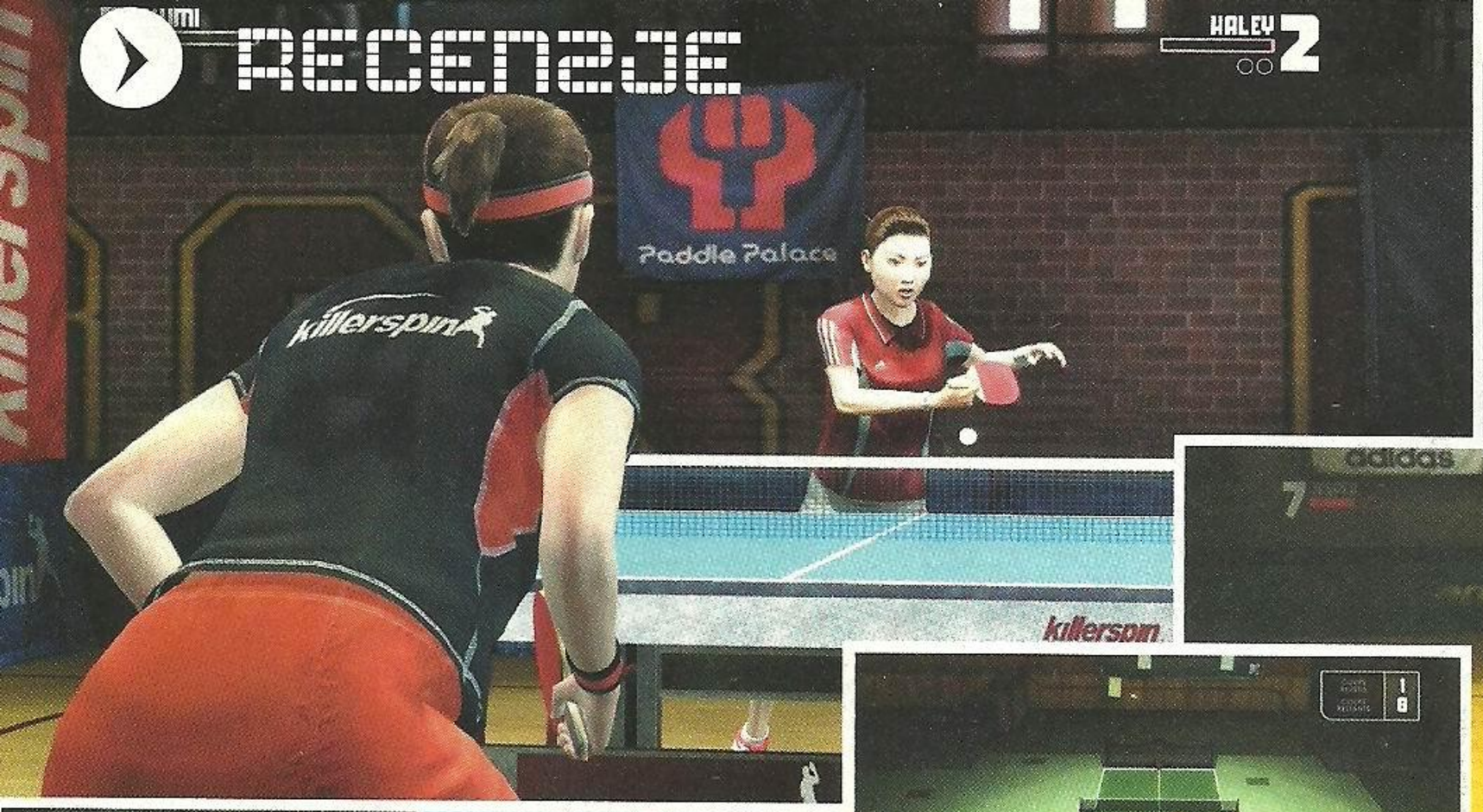
Mam spory dylemat jak ocenić SMBA. Z jednej strony to wciąż ten sam, bardzo miodny pomysł przybrany w świeże szaty platformówki. Z drugiej stoi kamera, która zabiera naprawdę sporo radości z rozgrywki, a w pierwszych minutach niemal uniemożliwia grę. Na szczęście inne zalety, jak śliczna grafika czy multiplayerowe gierki, częściowo przysłaniają tę wadę. Jednak gdyby nie to, mielibyśmy grę bardzo dobrą.

Kaxi ■■

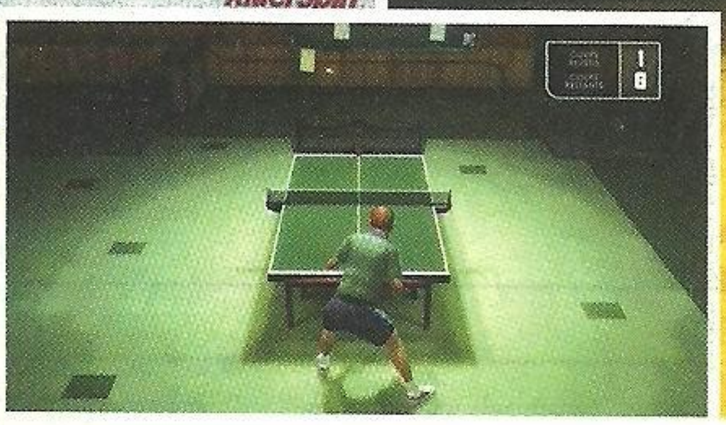
OCENA 7.5/10
JEST DOBRZE, ALE MOGŁO BYĆ LEPIEJ

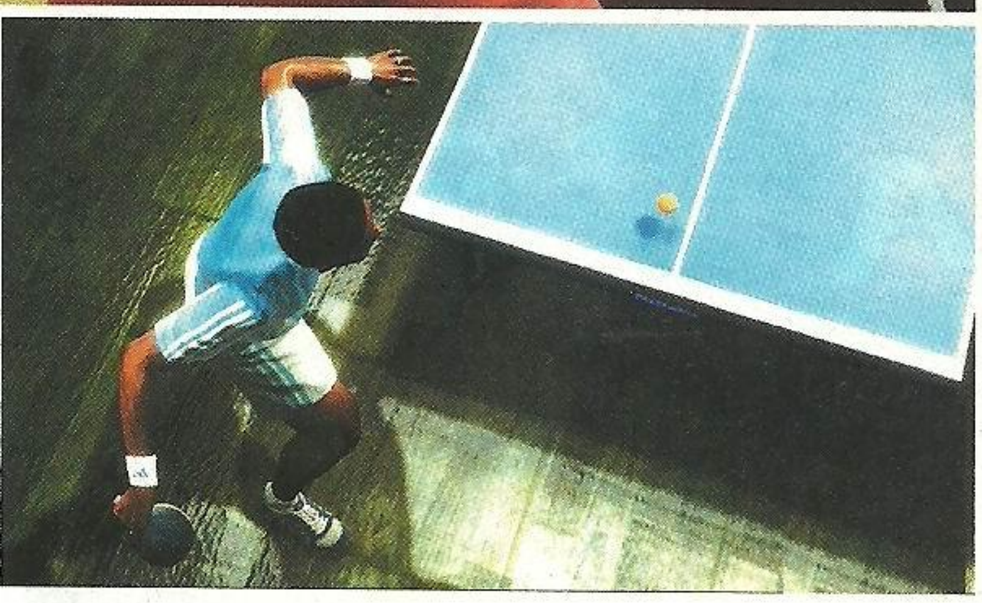
MAŁY BRAT

SMB Adventure ukazało się również na PSP, wzbogacone w stosunku do dużych konsol o kilka bonusów. Jednak najciekawiej przedstawia się współpraca z PS2. Otóż po połączeniu obu sprzętów można przegrać swojego save'a i po wyjściu z domu kontynuować zabawę na handheldzie, by po powrocie brnąć dalej już na dużym ekranie! A że wersja na PSP wygląda niemal identycznie, nic się nie traci. Pomysł świetny i chyba po raz pierwszy wprowadzony w życie, choć nie nowy (kto dobrze zna historię powstawania Final Fantasy: Crystal Chronicles, ten wie o czym mówię).



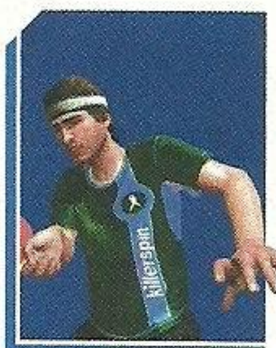
■ Liu Ping to typowy technik – dobra postać dla zaczynających swoją przygodę z tenisem stołowym.





ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

ULUBIONA GRA FORRESTA GUMPA? BARDZO MOŻLIWE...



Xbox 360

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Niebrzydkie to, realistyczne odwzorowanie tak pasjonującego sportu.
ZŁE: Bez kariery w 2006 roku? Come on...
BRZYDKIE: Menu i prezentacja są przeubogie.

MARCELLUS: Jakoś nigdy nie wykręcałem się na wuefach od ganiania za piłką, by pograć sobie z tak zwanego „pingla", więc mój stosunek do Table Tennis był cokolwiek umiarkowany. Do czasu. Gra wciąga jak bagno, ale nie jest tak przystępna, jak Virtua Tennis – tutorial naprawdę wiele ułatwia. A Pimpong rządzi!

Jako fan dzielnie walczącej podczas finałów Mistrzostw Świata reprezentacji Ghany, radośnie witałem wbiegającego na boisko niejakiego Pimponga, który mimo potykania się na piłce wzbudził mój zachwyt nietuzinkowym nazwiskiem i przypomniał mi, że na biurku czeka nowa gra na Xboxa 360 autorstwa ojców GTA – Rockstar Games.

→I SERVE LIU PING

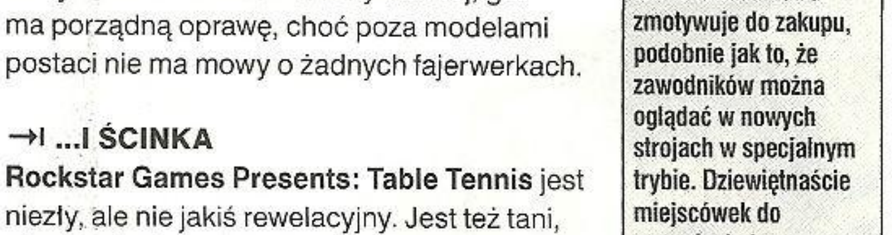
Pierwsze kudosy należą się Rockstarom za to, że w naszym zdominowanym przez sequele i licencje świecie gier video spróbowali czegoś nowego i oryginalnego. Zdziwienie budzić może jedynie fakt, że firma specjalizująca się w gangsterce i ogólnie brutalnych i pełnych przemocy grach, zdecydowała się na konsolową adaptację tenisa stołowego, ale z pewnością myślały nad tym wcześniej tęgie głowy i armia panów w garniturach, więc źle Rockstarom raczej nie będzie. Zostawmy zatem jałowe dywagacje i przejdźmy do meritum, które jest w gruncie rzeczy tak mało skomplikowane, jak same zasady tenisa stołowego. Table Tennis to bowiem gra sprzedawana w niższej cenie niż reszta nowości na Xboxa 360, co każe się domyślać, że czegoś jej brakuje. I rzeczywiście – brakuje jej budżetu, a co za tym idzie intra, outra, jakiegokolwiek trybu kariery dla pojedynczego gracza, a cała zabawa w singlu sprowadza się do tutoriala, pojedynczego meczu, czterech turniejów i multiplayera dla dwóch osób – debla nie ma. Sam tryb single ma w założeniach stanowić preludium do zabawy przez Live, gdzie na chętnych czekają turnieje i mecze rankingowe. Być może Rockstarsi brzydzą się panującą ostatnio modą na rozbudowywanie gier sportowych o fabułę, otoczkę, czy budowanie domów dla sportowców, niemniej jednak przypuszczam, że karierką żaden gracz by jednak nie pogardził. No ale trudno – taki jest los niskobudżetówek.

→I TOP SPIN

Znany z tenisów ziemnych wariant sterowania sprawdza się i tutaj. Lewy analog kieruje graczem, a także miejscem, w które ten zamierza posłać piłeczkę. Prawy analog, lub cztery przyciski z prawej strony odpowiadają różnym uderzeniom, czyli spinom – jest topspin, backspin, podkręcanie w lewo i prawo, a także ich kombinacje. Opanowanie sterowania nie sprawi nikomu kłopotów, ale jak to na ogół bywa, kluczowe w grach tenisowych jest odpowiednie ustawianie się i wykorzystanie nabytej podczas zabawy wiedzy na temat uderzeń – jak skontrować podkręconą w lewo piłkę (a to, jak została podkręcona widać po rozmyciach, jakie za nią zostają), kiedy ściąć, w który róg stołu uderzyć i tym podobne. Dla każdego zatem znajdzie się coś ciekawego – osoby preferująca szybką, kilkuminutową rozrywkę po prostu zagrają kilka meczyków, a lubujący się w zgłębianiu arkanów gracze będą mieli pożywkę na długie godziny.

→I BACKSPIN

Table Tennis z perspektywy grającego wygląda świetnie – postacie zawodników są niezwykle szczegółowe i znakomicie animowane, włącznie z twarzami i takimi szczegółami, jak choćby oczy, czy włosy. Piłka śmiga po stole w akompaniamencie płynnej jak roztopione masełko animacji, delikatne ruchy



kamery nie przeszkadzają w zabawie, a nagłe, krótkie zbliżenia na stół i przelatującą piłeczkę idealnie zostały wkomponowane do samej gry. Na replayach wygląda to nieco sztuczniej, ale i tak jest na co popatrzeć. Oczywiście czar nieco pryska gdy zamiast grać staniemy z boku i okazuje się, że poza dwoma ludkami, stołem, śmigającą piłeczką i nieruchomym jak głaz sędzią w tle nie ma w tej grze niczego innego, co mogłoby być wyświetlone na ekranie. Dźwięk jest nierówny, bo z jednej strony fajne są dogadywania publiki i jej lekki buzz, nieźle zagaduje też spiker, ale muzyka, jaka zaczyna wchodzić, gdy gracze długo wymieniają piłeczkę jest typowo, pardon my french, pornosowa i zagrana na sytezatorku Casio. Tak czy inaczej, gra ma porządną oprawę, choć poza modelami postaci nie ma mowy o żadnych fajerwerkach.

→I ...I ŚCINKA

Rockstar Games Presents: Table Tennis jest niezły, ale nie jakiś rewelacyjny. Jest też tani, ale nie aż ***tak*** tani, bo nawet pomimo niższej ceny, niż inne tytuły na Xboxa 360, dalej kosztuje 189 złotych. Dla mnie to typowy przerywnik od „dużych" gier i w zasadzie tester nowego silnika graficznego RAGE, na którym śmigać będzie kolejna część Grand Theft Auto. To dobra gra, ale jej tematyka jest tak mało jarająca i mało widowiskowa, a tryb dla pojedynczego gracza tak ubogi, że ma większe szanse stać się ciekawostką, niż hitem.

Gulash ■■

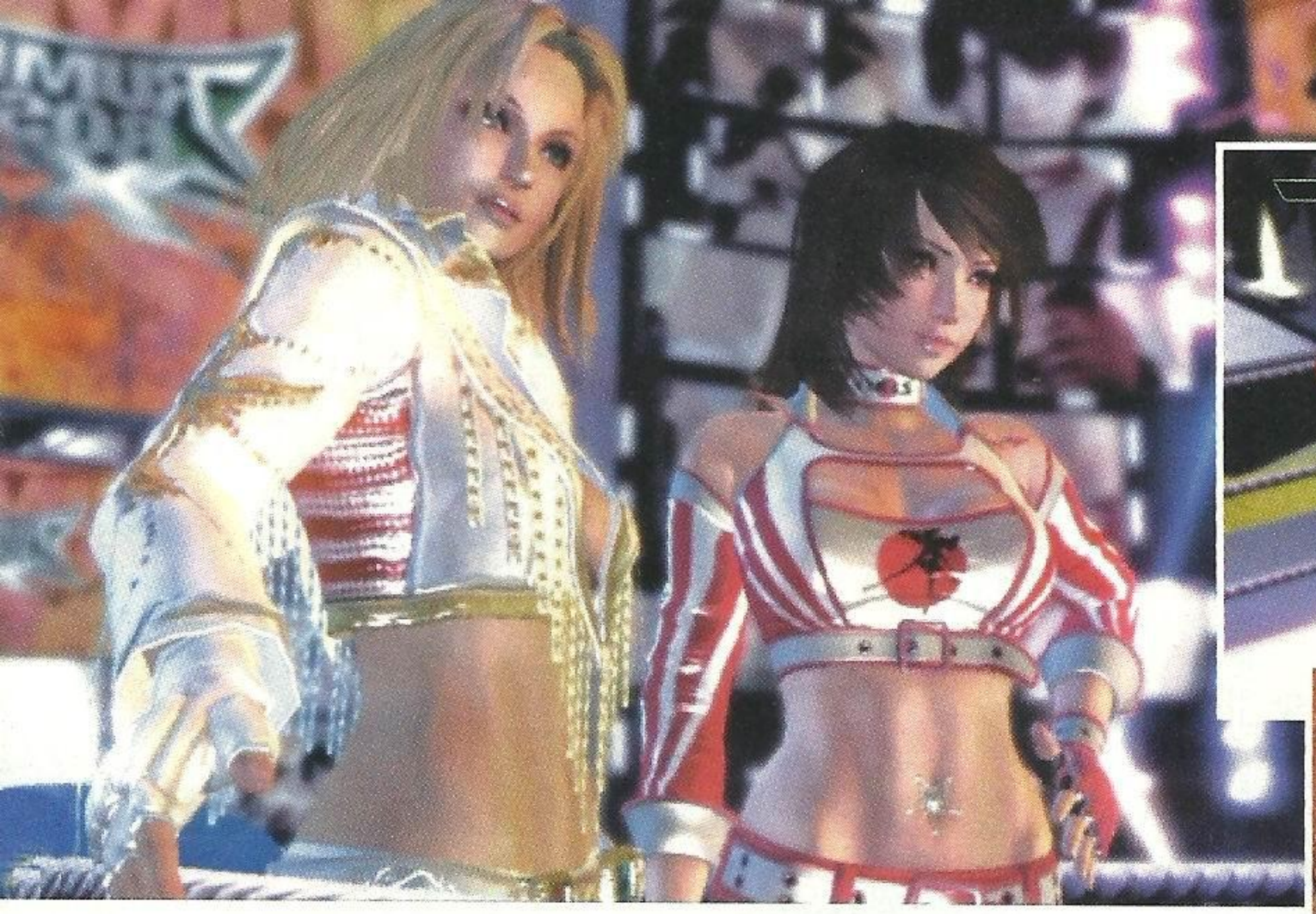
OCENA 7.0/10

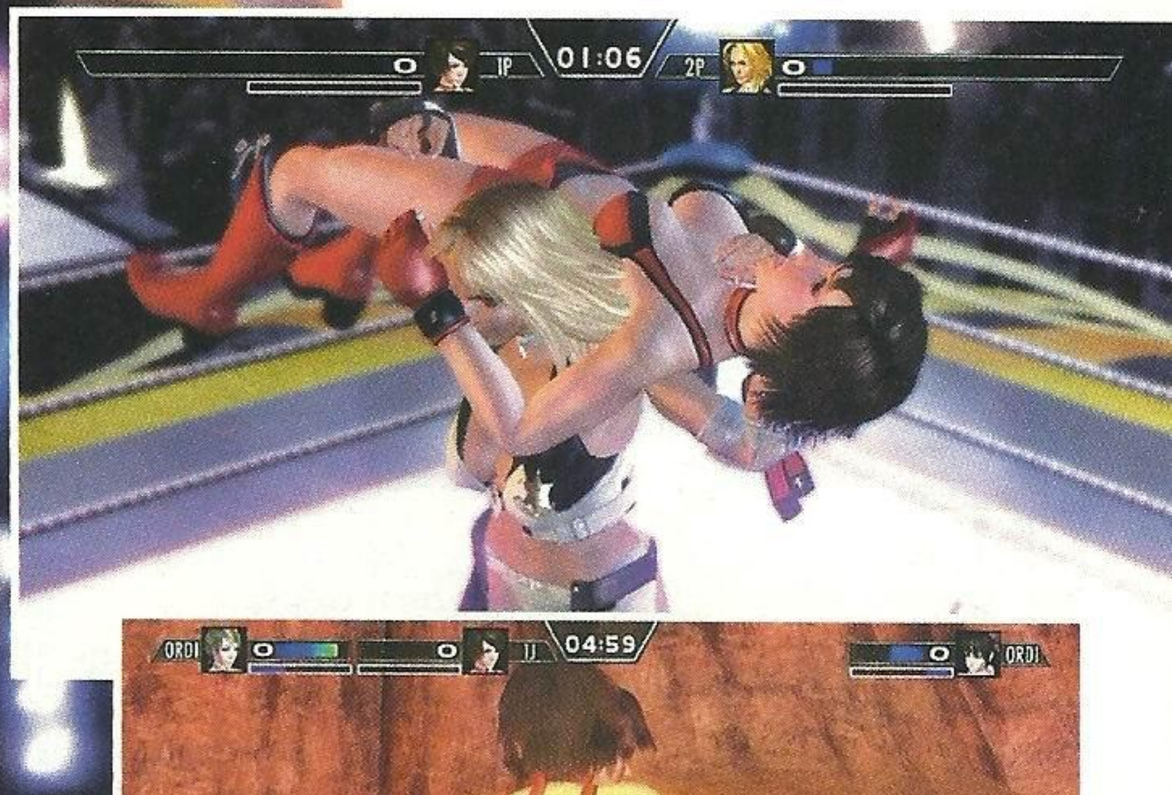
POŚMIELIŚMY SIĘ, NO TO TERAZ DAWAĆ TO NOWE GTA

LICZBY

Z całym szacunkiem dla fanów tenisa stołowego, jakoś średnio wkręciła mnie informacja, że w grze znajdują się licencjonowane ubranka i ekwipunek znanych w kręgach pingpongowców firm jak Killerspin czy Joola. Ale może kogoś ten fakt dodatkowo zmotywuje do zakupu, podobnie jak to, że zawodników można oglądać w nowych strojach w specjalnym trybie. Dziewiętnaście miejscówek do uprawiania tego fascynującego sportu z pewnością ucieszy obeznanych w temacie – głownie są to hale sportowe, jak choćby narodowa hala ping-pongowa w Chinach. No i jest jedenastu zawodników różniących się umiejętnościami, choć na początku dostępnych jest czworo, a resztę trzeba naturalnie odblokować.

■ Oddalony widok kamery pozwala na większy przegląd... hmm... areny.





RUMBLE ROSES XX

„VIXENS OF WRESTLING ARE BACK!", CHCIAŁOBY SIĘ ZAKRZYKNĄĆ

Xbox 360

- Wydawca: Konami
- Producent: Yuke's
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Szukałem, ale nie stwierdziłem.
ZŁE: Animacja, nuda, przekolorowanie, debilizmy, bieda.
BRZYDKIE: Jeśli to ma być next-gen, to bardzo wiele.

MARCELLUS: O ile w DOA Extreme Beach Volleyball panienki nie robiły nic takiego specjalnego poza graniem w siatkówkę i rozkosznym przeciąganiem się dla uciechy wszystkich, których grzeją wirtualne piękności, tak w RR XX nie dość, że najbardziej wyuzdane laski wiją się jak podczas tańca na rurze w klubie, to na dokładkę podczas walk zbliżenia są takie, że lepiej, by nikt płci niewieściej Was nie przyłapał. Mogą być kłopoty, a i wytłumaczyć nie ma się specjalnie jak. Aha, gra jest średniawa.

Ok, przyznaję, jeśli opuściłeś już mury gimnazjum to pewnie wcale nie chciałbyś tak krzyknąć. Trzeba po prostu mieć już za sobą etap, w którym koleżanki służą do ciągnięcia za włosy, a koledzy to jest to, bo kto o zdrowych zmysłach (i po co) by się z babami zadawał. Z kumplami to się przynajmniej można żeleźniakami powymieniać, a dziewczyny? Ostatnio jedna cię nawet pocałowała i musiałeś pół godziny szorować się pumeksem (dlaczego to zrobiła? Obrzydliwość).

→I VIXENS OF HENTAI

Dla tych z Was, który nie orientują się, o czym jest ta gra, kilka zdań wprowadzenia. Otóż jest to kontynuacja wrestlingu (z założenia przynajmniej), wydanego dwa lata temu na PlayStation 2, w którym występują tylko krzemowe „piękności". Z dużym naciskiem na ten cudzysłów. Nie mają one bowiem nic wspólnego z prawdziwymi wrestlingowymi divami, a stanowią raczej przekrój przez trendy kreacji postaci w hentaiach na przestrzeni ostatnich lat. Występujące tu, pożal się Boże, wrestlerki, to najbardziej przerysowane i ufetyszyzowane wizerunki kobiet, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach wideo. Dość powiedzieć, że mamy tu pielęgniarkę, nauczycielkę, uczennicę w stylu Britney, dominę w stroju Catwoman – wszystko, o czym możecie fantazjować w komplecie z obłędnie falującymi piersiami. W parze z designem postaci idą przekolorowane, nudne jak flaki z olejem i durne do bólu animacje wejścia zawodniczek na ring. Taniec na rurze w klatce i rozgięcie krat na końcu, tańcząca na biurku nauczycielka czy takie absurdy, jak wyskakiwanie z pudełka, w jakich w sklepach sprzedaje się figurki, to szczyt debilizmu i gwarantuję Wam, że po kilku razach będziecie mieli ich serdecznie dosyć. Na szczęście można tę żenadę wyłączyć. Być może ktoś uzna te laski za fajną podstawę dla gry, ja uznaję za element dość przeciętny – same lale się niestety nie obronią, a jak zaraz zobaczycie, niewiele więcej **Rumble Roses XX** oferuje.

→I HD ERA SLUTS

Cały next-genowy power, jeśli można tę przeciętną grafikę tak określić, poszedł w walczące na ringu postacie. Laski są nienajgorzej wykonane, choć jak już pisałem – plastikowe. Areny są bez wyrazu, poza tym kto zwracałby na nie uwagę, gdy w ringu klepią się laseczki, prawda? Animacja zawodniczek to lipa na całej linii. Postacie ruszają się wolno, z gracją tucznej lochy i dynamiką ślimaka winniczka. Animacje zagrań dogrywają się jak chcą – łapiemy przeciwniczkę, po czym wykonujemy rzut, który jednak animowany jest kompletnie osobno – brak tu płynnego przejścia między ciosami, co wygląda beznadziejnie.

Poza tym nic nie jest godne następnej generacji. Twórcy tak bardzo ucieszyli się, że wyszły im ładniejsze niż w poprzedniej części lale, że olali nie tylko masę rzeczy z poprzedniej części, ale też zastosowali potworną ilość kretyńskich patentów i marnych rozwiązań. Pożegnano walki w błocie; teraz toczą się wyłącznie na ringu lub na ulicy. Mam do tej zmiany stosunek mocno obojętny, ale zakładam, że jeżeli kręcą kogoś te lasie, to walki w błocie/kisielu/wazelinie zakręciłyby jeszcze bardziej. No więc: nie ma tu nic takiego. Pożegnano jakąkolwiek fabułę, teraz przechodzenie gry to po prostu długa i nudna seria walk, w których o nic nie chodzi, więc o żadnym zaciekawieniu, zwrotach akcji i skokach ciśnienia być nie może, no chyba że podczas walki z kretyńskim do bólu interfejsem – na ekranie wyboru postaci są tylko gęby, żeby obejrzeć całą wrestlerkę, trzeba ją najpierw wybrać! Można także zmieniać wygląd postaci w edytorze, ale są w nim trzy opcje na krzyż, więc ten element także słabuje. Do tego zamotano wszystko tak, że nie wiadomo o co chodzi – żeby walczyć o championship trzeba spełnić warunki, których gra nie pokazuje! Achievementy zmuszają do poświęcenia temu tytułowi masy czasu, na który gra nie zasługuje (zdobyć każdą laską championship, wykupić cały sklep – zieeew).

→I CRAPPY SHIT

Gra jako wrestling wypada niestety tragicznie. Może ktoś będzie się podniecał sztucznymi laskami wyjętymi ze snów seksualnych frustratów, ale z perspektywy kogoś, kto wie jak wygląda to w rzeczywistości (i to zarówno laski, jak i wrestling, hehe) wszystko prezentuje się do bólu plastikowo i bez wyrazu. To tak, jakby fan motoryzacji podniecał się samochodzikami z serii Choro Q – słodziuśkie może i są, ale po co one komu, gdy na świecie są prawdziwe samochody? Jeden na pięć ciosów ma coś wspólnego z prawdziwym wrestlingiem, reszta to nieskładne klepanie się po papach. Rodzaje walk sugerują, że ktoś coś kiedyś w telewizji oglądał, ale jednym okiem przez trzy minuty. Kilka trybów na krzyż i potwornie ograniczona kustomizacja zasad – padaka. Doliczcie do tego nędzny tutorial, engine Smackdowna sugerujący fakt, ze w tej grze implementowali go dwaj pijani studenci informatyki, bo reszta teamu pracuje nad SDvsRAW2k7, kompletne zero miodu i padaczny dźwięk. Chcesz panienek? Poczekaj na DOA Xtreme 2. Chcesz wrestlingu? Poczekaj na nowego Smackdowna.

Blizzard Beast ■■

OCENA 4.9/10
TO JEST GRA NA X360? JAKIEŚ JAJA

Minister Zdrowia ostrzega! Granie w Rumble Roses XX grozi katastrofą!

■ 10 lat: tata sprawi ci lanie, nie będziesz mógł usiąść przez dwa dni, a do tego stracisz płytę, którą z dziwnym błyskiem w oku ci skonfiskuje.

■ 15 lat: może ci się wydać, że twoja nauczycielka jest jak panna Spencer. Dasz upust fantazji i wyrzucą cię ze szkoły, a na dokładkę trafisz do "Pod napięciem".

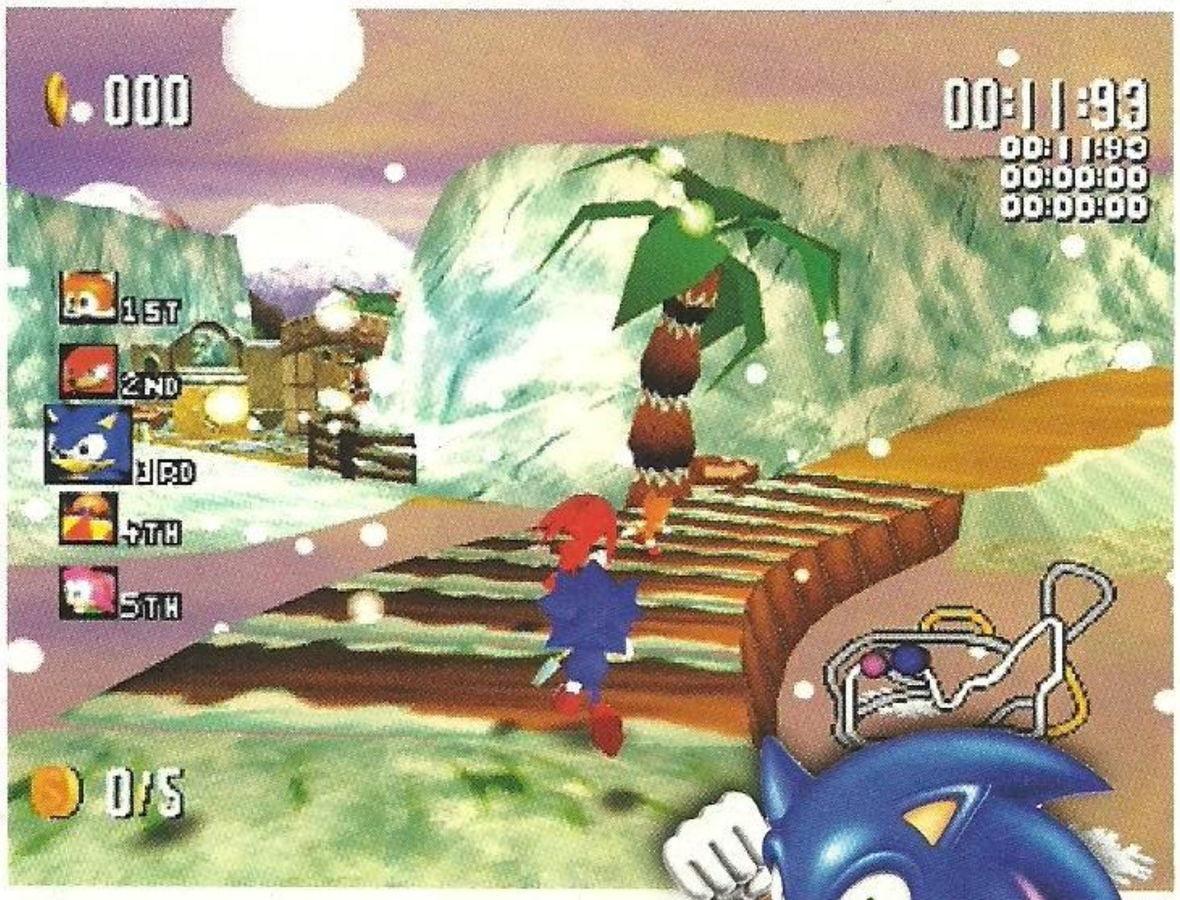
■ 20 lat: dziewczyna rzuci cię i opisze na blogu kompromitujące cię fakty związane z grą. Będziesz spalony u wszystkich znajomych lasek.

■ 35 lat: będziesz musiał wymyślać wymówki, dlaczego pojawiłeś się w biurze z wielkim limem pod okiem. Ewentualnie z walizką.

■ 70 lat: lekarz stwierdzi zawał serca. Żona będzie ronić wielkie łzy na twoim pogrzebie, a wnuk do końca życia będzie wyrzucał sobie, że pokazał ci grę.

PHOTO MODE

Coś dla totalnych pervertów, którzy ślinią się na widok cyfrowych piersi, ud, tyłeczków... W Photo Mode można robić zdjęcia lasek w najbardziej perwersyjnych pozycjach i wysyłać je potem znajomym przez Live. My sprawdziliśmy to tylko z obowiązku. Naprawdę.



SONIC GEMS COLLECTION

ZBLIŻENIE NA „KLEJNOTY" SONICA

PS2 | GCN

- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Trzy ciekawe, dziś trudno dostępne gry.
ZŁE: Bezużyteczne gry z Game Gear'a.
BRZYDKIE: Wszystkie gry na płycie mają minimum dziesięć lat, więc...

GULASH: Ech, Kaxi po raz kolejny niszczy moje wspomnienia... hmm... właściwie nic nie zniszczył, bo faktycznie nie wspominam Soniców z Game Gear jakoś szczególnie ciepło. W tej kolekcji jest tylko jedna, jedyna gra, która podgrzała mnie na dobrą godzinkę – oczywiście Sonic R z Saturna, wyścig w pełnym 3D, w którym kamera pokazuje bohatera zza pleców. No i te pierwsze próby Segi ze śpiewaną ścieżką dźwiękową... Aż łza się w oku kręci, hehe. Reszta to stary crap dla kolekcjonerów i w zasadzie jedynie dla nich. Peace.

Całe szczęście, że Sonic kojarzy mi się o wiele lepiej niż sąsiadujący bohater Capcomu, choć to zasługa głównie dwóch świetnych części na Dreamcasta, których naturalnie w składance nie ma. Ale dzięki temu mogłem przynajmniej spędzić czas z tą grą bez żadnych odruchów wymiotnych. Głównym daniem w **Sonic Gems Collection** są trzy całkiem od siebie odmienne gry z zeszłego dziesięciolecia. Przede wszystkim Sonic CD, najładniejsza swego czasu platformówka 2D z niebieskim jeżem, która miała sprzedawać czytnik CD do konsoli Sega Mega Drive. Dalej mamy bijatykę Sonic Fighters, wydaną jedynie na automaty, a przypominającą słynne VF. Bardzo ucieszyłem się też z możliwości sprawdzenia trójwymiarowego Sonic R z Sega Saturn, czyli próby zaistnienia firmy na poletku wyścigów maskotek. To właśnie ta trójka może Was skusić do sprawdzenia tej kompilacji, bo raz, że wciąż da się w nie grać, a dwa, że pewnie bardzo wielu graczy nie miało do tej pory okazji tego uczynić.

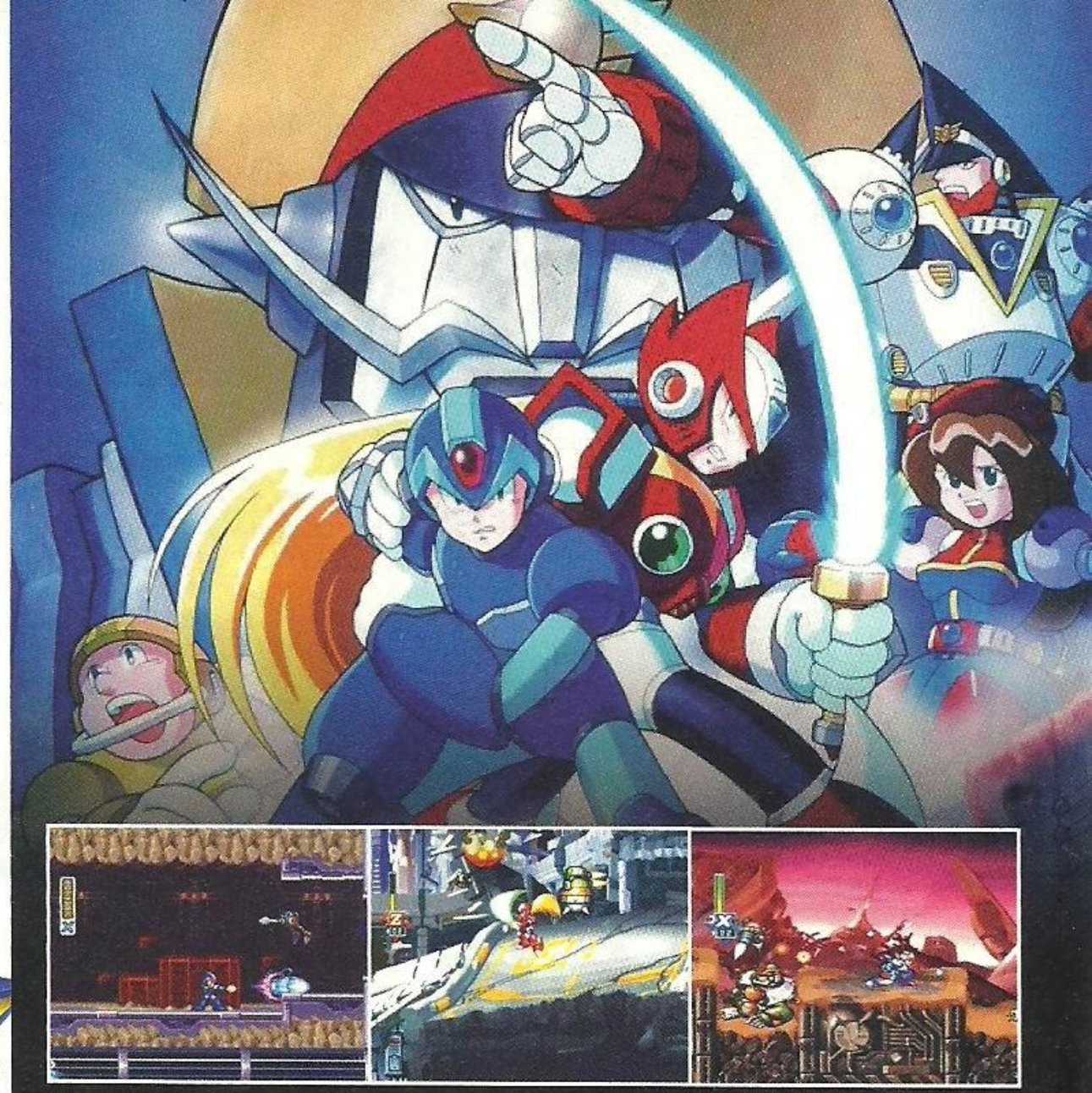
→I ŚREDNIO NA JEŻA

Nie znaczy to jednak, że w cenie jednej gry dostajemy trzy hity – po prostu akurat te tytuły mieszczą się w granicy tolerancji. Na ich niekorzyść na pewno przemawia oprawa. Sonic CD mimo wszystko nie jest najpiękniejszą platformówką 2D, a Fighters razi kanciastością postaci i prostymi tłami. Na tym tle najlepiej wypada Sonic R, niestety zabija ją sterowanie i fakt, że nawet w czasie premiery nie był nazywany grą więcej niż dobrą. Pięć tras, choćby i naszpikowanych skrótami, to po prostu za mało, by przykuć do telewizora. Sonic Fighters to też nie tytuł na długie wieczory – w końcu to port z automatu. Kilka ciosów na krzyż dla jednej postaci oraz śmiesznie niski poziom trudności tworzą z niego raczej ciekawostkę.

Oprócz powyższych na płycie znalazło się również sześć Soniców z kieszonkowej konsoli Segi – Game Gear. Wśród nich, obok platformówek, znajdziecie również kart racing, a nawet pinball. Szkoda tylko, że patrzenie na te gry to nieunikniony ból oczu. To, co dziesięć lat temu na małym ekranie wyglądało dobrze, dziś na dwudziestocalowym telewizorze prezentuje się okropnie. Sonic Team postarało się także o kilka sekretów. Obok setek artworków, wytrwali gracze odkryją dwie części Vectormana, co dla fanatyków Niebieskich na pewno jest niezaprzeczalną zaletą.

Sonic Gems Collection oceniam wyżej niż MegaMana, bo po prostu zawiera ciekawsze i bardziej różnorodne gry. Nie zmienia to jednak faktu, że to propozycja wyłącznie dla miłośników Sonica i nikt inny nie powinien się nią interesować. Jak mówi sam tytuł, gra ma wartość nie jako zabawka, a eksponat w kolekcji. **Kaxi** ■■

OCENA 4.5/10
TYLKO JEŻA PRZELECIEĆ SIĘ NIE DA...



MEGA MAN X COLLECTION

TYTUŁ TEJ ZBIERANINY MÓWI WSZYSTKO

PS2 | GCN

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: Ja wiem... Osiem Mega Manów na jednej płycie?
ZŁE: Osiem Mega Manów na jednej płycie!
BRZYDKIE: Wszystko jak leci.

GULASH: Ja też chciałem kiedyś polubić tego małego, niebieskiego (bądź czerwonego, jak Zero) ludka i jego universum – w końcu to pierwsze kreacje mistrza Inafkinga. Sprawdziłem kilka na PS one, zagrałem nawet na GBA, a w końcu zmusiłem się do zrecenzowania platformerka na PSP. I niestety, podobnie jak Kaxiego, kompletnie nie rusza mnie ten świat. Oczywiście fani Mega i jego ziomków nie powinni ignorować tego produktu, buhahaha, uhahaha, fani Mega Mana, hahaha...

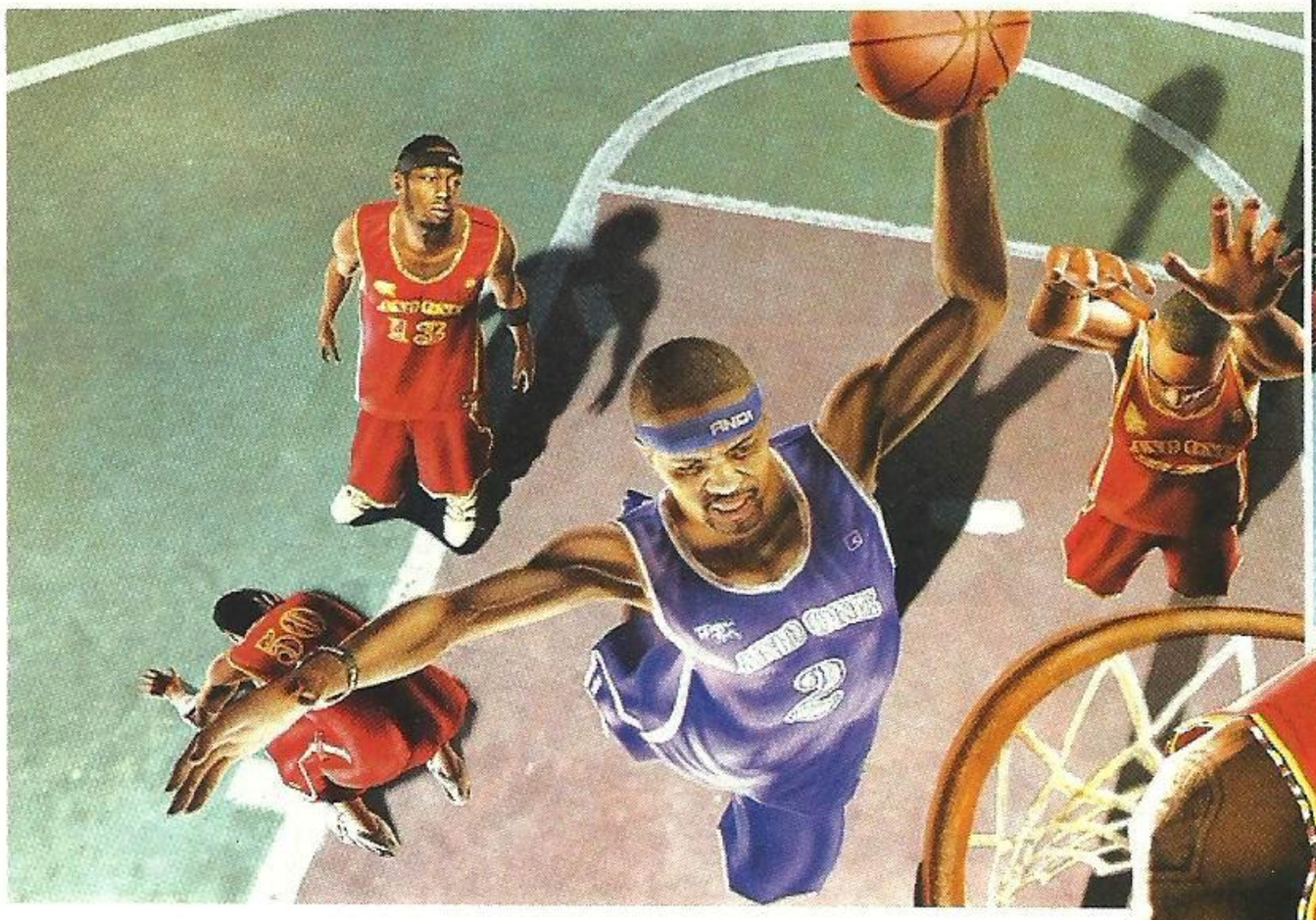
Recenzowany gra to zestaw sześciu części Mega Man X z ostatnich trzynastu lat, okraszony kilkoma dodatkami – jak na mój gust, na tym można skończyć ten tekst. Ponieważ za tym prostym zdaniem kryje się rozpaczliwy apel: nie kupować! Raz, że to składanka. Dwa, że bez jakichś wyczesanych w kosmos bonusów. A po trzecie i najważniejsze – to Mega Man. Nigdy nie rozumiałem fascynacji przygodami tego niebieskiego ludka. Ani klimatu to nie ma, ani rewelacyjnych rozwiązań, nie mówiąc już o grafice. Chyba po prostu jestem za młody i nie pamiętam początków serii, a ci wszyscy, którzy wciąż w to grają, robią to jedynie poprzez sentyment. Innego wyjaśnienia mój wąski światopogląd nie przyjmuje.

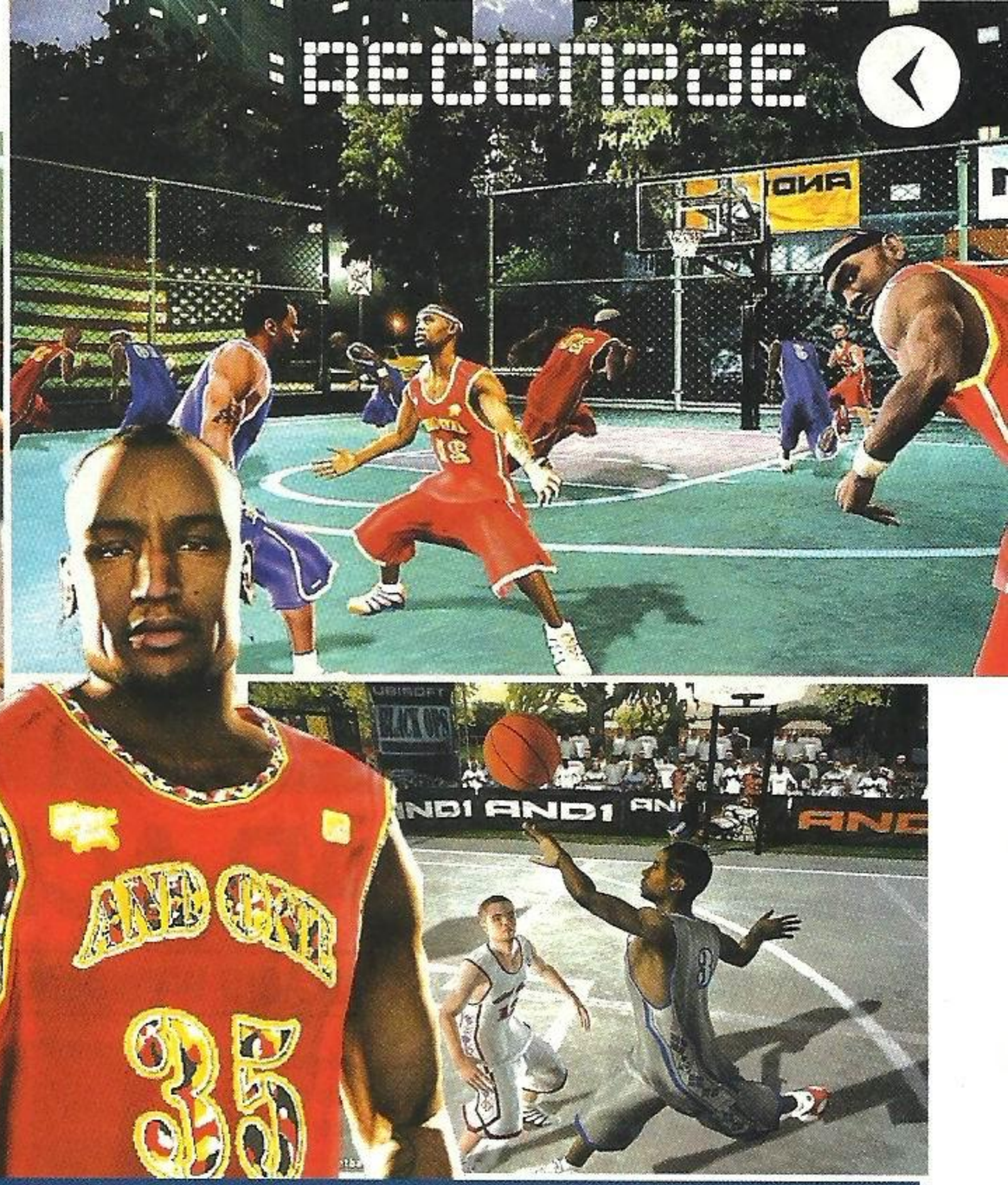
→I SZEŚĆ RAZY TO SAMO

Jak już pisałem przy okazji recenzji Rampage'a – jestem przeciwnikiem stawiania obok siebie pochodzących z różnych dziesięcioleci odsłon jednej serii. Robi to po prostu koszmarne wrażenie. I tak też jest tym razem. Pomijając fakt, że nawet najnowsze Mega Many wyglądają raczej czerstwo, to po prostu żal patrzeć na archaizm pierwszej części, gdy na tej samej płycie jest szósta. Z drugiej strony w starociach przynajmniej nie ma takiej tony tekstu, która wprowadza gracza w zawiłości historii o ludkach zamkniętych w cybernetycznych zbrojach. Najbardziej przeraża mnie fakt, że nie miało znaczenia, który tytuł wybiorę, zawsze czekało mnie to samo. Przepraszam bardzo, ale bieganie zdeformowanymi pseudo-bohaterami w prawo i strzelanie kolorowymi blobami do robotów było zabawne, jeśli w ogóle, piętnaście lat temu! Oczywiście odrobinę upraszczam, bo pewne różnice i usprawnienia w kolejnych częściach widać, ale nie zmienia to faktu, że Mega Man już dawno powinien udać się na zasłużoną emeryturę albo przejść gruntowną operację plastyczną.

Jak to w przeznaczonych dla fanów składankach bywa, autorzy przygotowali kilka smaczków, do których dobiorą się najbardziej wytrwali gracze. Obowiązkowo dostajemy więc galerię, w której odkrywamy nie tylko artworki, ale również kawałki muzyczne z Mega Mana (aż strach pomyśleć, że kogoś to rajcuje...). Złego słowa za to nie mogą powiedzieć o tym, że na płycie znalazły się również dwie ukryte gry: Mega Man Battle oraz MM Chase. Ta druga to popularny kart racer, co może być miłą odskocznią od strzelania w prawo. Minusem, i to sporym, jest niestety konieczność ukończenia „zwykłych" Mega Manów, by dobrać się do tej nieco nadgniłej wisienki na szczycie wielkiego stosu pewnej brzydko pachnącej substancji.
Kaxi ■■

OCENA 2.6/10
SZKODA FARBY NA KOMENTARZ DO TEJ GRY





AND1 STREETBALL

GRAĆ, GRAĆ I JESZCZE RAZ GRAĆ. W KOSZA. NAPRAWDĘ

PS2 | Xbox

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Black Ops.
- Liczba graczy: 1-2 (8)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

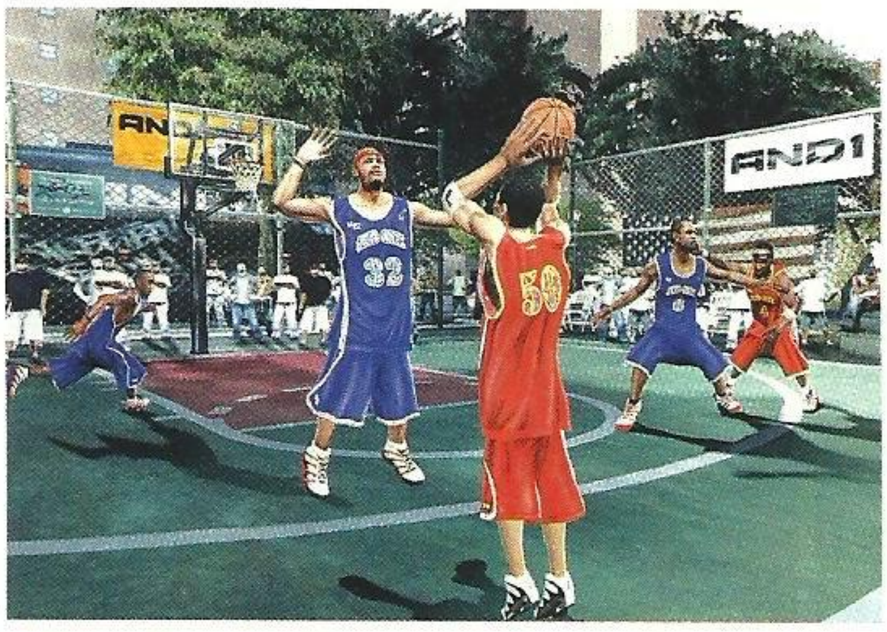
DOBRE: Hej, dajcie mi czas na zastanowienie...
ZŁE: O, już wiem! Ale nie wiem na co się zdecydować...
BRZYDKIE: ... Shot clock violation. Strata piłki.

GULASH: Marcel jakoś dziwnie nie lubi, gdy koszykówki nie są jasno określone – albo arcade, albo symulacja. AND1 Streetball ma tego pecha, że jest właśnie czymś takim pośrednim (i poślednim). Ale większym problemem jest to, że zrobiono ją bez polotu. Rzuca się, trafia się albo się nie trafia. A kogo to w ogóle obchodzi? Liczy się tylko piłka. Piłka nożna oczywiście. Forza Italia!

AND1 Streetball zostawcie betatesterom tej gry, zasłużyli sobie, by grać w nią aż do końca swych dni. Prawdę mówiąc szkoda, że tak właśnie się nie stało, bo nowa produkcja Black Ops nie powinna wyjść poza fazę testów. A przynajmniej nieprędko. Ale z pewnością zarobi sporo kasy, bo AND1 to prawdziwa instytucja i za oceanem wielu fanów streetballu da się złapać na tak słodki lep.

→I ANKLE BREAKER?

Jedno udało się twórcom tej gry – umieścili w niej około sześćdziesięciu uczestników tego objazdowego cyrku streetballowego, do którego w głównym trybie gry dołącza również stworzony przez nas koszykarz. Poza tym ciężko jest tu znaleźć jakieś większe plusy – owszem, trików do wykonania jest mnóstwo, ale to jak nieintuicyjne i niedokładne jest sterowanie woła o pomstę do nieba. Ale o tym później, zajmijmy się innymi niefajnym rzeczami. Na przykład tym, że kariera jest niesamowicie nudna i wtórna – w każdym z miast, które odwiedzimy, powtarzamy dokładnie te same kroki – open run (mecz 5 na 5 o przejście dalej), side game (taki swego rodzaju trening – oprócz wygranej musimy wykonać zadanie dodatkowe, np. kilka alley oopów) oraz main run, gdzie walczymy z fachowcami z regularnego składu AND1, czyli kolesiami o tak pokręconych ksywkach, jak choćby Half-Man Half-Amazing, AO, Sik wit it, Go get it, The Pharmacist, czy Prime objective. Po wygranej przechodzimy do następnego miasta, a gdy przegramy – powtarzamy zadanie i tyle. Za zarobioną kasę kupujemy podwyższenie statystyk naszego ballera oraz tak niezbędne w życiu każdego ulicznego wymiatacza rzeczy, jak: nowe buty, tatuaże, ciuchy, łańcuchy, itd. W karierze nie ma nic, co przebijałoby te znane z innych koszykówek zręcznościowych, czyli przede wszystkim NBA Street, a jedynym wyróżnikiem jest w **AND1 Streetball** możliwość grania pięciu na pięciu. I to słabego grania, co gorsza.



→I NOPE. FINGER BREAKER

Słabego przez całą masę głupich rozwiązań i jeszcze głupszych błędów, od których wprost roi się w tej grze. Przede wszystkim skaszaniono zostało robienie trików podpięte pod gałki analogowe. Po pierwsze jest trójstopniowe, najpierw triki w miejscu wykonujemy prawą gałą, potem przechodzimy do trików wykonywanych obiema gałkami, a potem jeszcze dokładamy R1, żeby wykonać Ankle Breakera, czyli specjalny trik kładący przeciwnika na ziemi i otwierający nam drogę do kosza. I gdyby to było jeszcze takie proste... Oprócz konieczności łączenia trików z poszczególnych poziomów w combo, trzeba też uważać na kółko pod zawodnikiem, gdzie pojawia się wskaźnik określający, szansę na prawidłowe wykonanie zwodu. Zamiast więc patrzeć na boisko, przeciwnika i naszych kumpli z drużyny, wlepiamy gały w ten cholerny wskaźnik i kręcimy się w miejscu próbując zrobić tego nieszczęsnego Ankle Breakera, bo w zasadzie nie wiadomo kiedy wyjdzie, a kiedy nie. I tak jest z każdym zwodem w tej grze – machanie gałkami na oślep przypomina mashowanie przycisków w nadziei, że w końcu wyjdzie nam coś fajnego. I nawet czasami wychodzi, ale z rzadka to, co chcieliśmy wykonać. Lipa.

Do tego dochodzą fatalne błędy kolizji zawodników ze sobą i z piłką – gala potrafi przenikać dosłownie przez wszystko w tej grze. Nie tylko przez graczy, którzy nie są dla niej żadną przeszkodą, ale także przez tablicę! Zdarzyło się, że mój zawodnik rzucał zza kosza, trafił w tablicę na wysokości obręczy, a piłka magicznie przeniknęła przez dechę i pojawiła się z drugiej strony. Nie wpadła, ale i to by mnie nie zdziwiło. Nasi kumple z drużyny są ciężkimi idiotami – piłka „niczyja" może się toczyć w ich stronę, ale dopóki nie zmusimy ich do jakiegoś działania, to sami nie zrobią nawet pół kroku. Konsolowi przeciwnicy skwapliwie korzystają z tego lamerstwa i regularnie odzyskują piłkę po blokach i przechwytach, gdyż ich reakcje są szybsze niż myśl. I jeszcze o rzutach, wyobraźcie sobie prawidłowo wykonany rzut z wyskoku, wyprostowana ręka, wykończenie nadgarstkiem, podręcznikowa rzecz, prawda? No prawda, ale nie wtedy gdy zawodnik zwrócony jest plecami do kosza podczas oddawania rzutu. Ale w **AND1 Streetball** nie ma to najmniejszego znaczenia – piłka wbrew wszelkim zasadom fizyki pofrunie w stronę obręczy i wpadnie. Szczególnie, gdy rzuca konsola, która trafia z niemal każdej karkołomnej pozycji i tylko z tymi dość prostymi ma problem.

→I I'M SIK WIT IT

Można w AND1 pograć, ale jest to droga przez mękę dla każdego, kto kiedykolwiek miał piłę w ręku i potrafi wykonać dwutakt. Nic tu nie dzieje się normalnie, na boisku panuje chaos, rzuty wpadają znikąd, piłka przenika przez wszystko, a my kręcimy wiatraki gałkami, bo a nuż coś nam z tego wyjdzie. Dodatkowe tryby single player i online (laguje gdy robimy triki!) nie mają szans podwyższyć oceny, gdy leży samo sterowanie, a miodu w grze tyle, co w uszach znajomego Kubusia, czyli niejakiego Krzysia o dyskutowalnej orientacji seksualnej.

Marcellus ■■

OCENA 5.1/10

NARKA, SPADAM NA BOISKO

Mundial jest wszechwładny, nawet koszykówka mi się kojarzy...

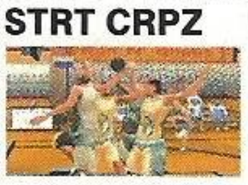
Jak wiecie już z recenzji, zabawa z AND1 jest dość słaba. Nieprzyjazna, chaotyczna i rządząca się prawami znanymi tylko programistom. Nie pomogła ciepła licencja AND1, nie pomogły znane w całych Stanach pokręcone ksywki streetballowych magików. Gra nie umywa się do NBA Street czy NBA Ballers. A szkoda, bo materiał wyjściowy jest niezły. Dlatego...

■ Ech, gdyby nasi piłkarze potrafili tak się z gałą obchodzić... Ej, ale właśnie, dlaczego w reprezentacji USA nie grają jeszcze sami atletyczni, dwumetrowi afro-amerykanie? Kiedy zobaczymy Jordana soccera?

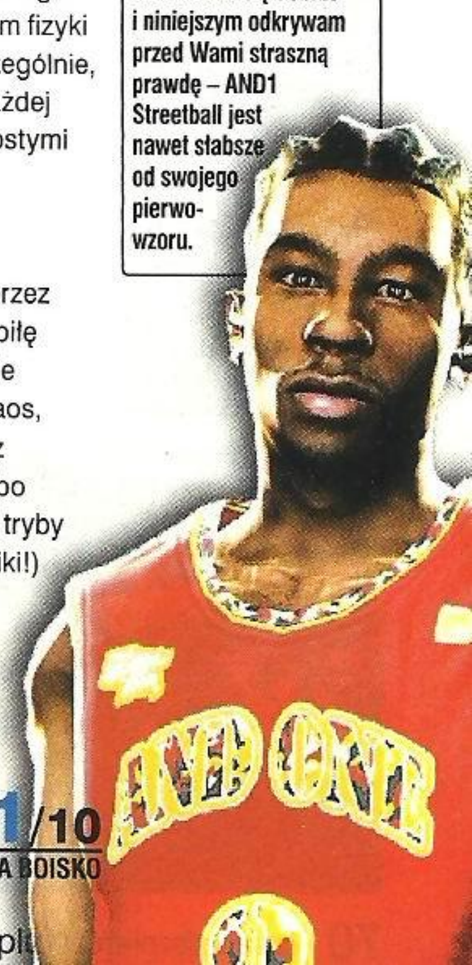
■ Wyobraźcie to sobie tylko... Powiedzmy Kevin Garnett na bramce, ogromny zasięg ramion i spora sprawność. Na pewno nie wpuściłby piłki za kołnierz, bo bez podskoku sięga na trzy metry...

■ Kilku kolesi pokroju Bena Wallace'a w obronie, Iverson z Wadem na skrzydłach, jedyny biały Steve Nash na rozgrywce, a w ataku Shaq do zgrywania piłek głową, hehe. Ten to by się umiał zastawić.

STRT CRPZ



Nie widać, żeby ktokolwiek w Black Ops nauczył się czegoś na błędach, jakie popełniono przy poprzedniej części tej gry, czyli Street Hoops. Nieoficjalnej oczywiście, bo nie po to zmieniono tytuł, żeby ktokolwiek skojarzył nowy produkt z tamtą grą. Ale dziennikarstwo śledcze ma się dobrze i niniejszym odkrywam przed Wami straszną prawdę – AND1 Streetball jest nawet słabsze od swojego pierwowzoru.



METAL GEAR AC!D 2

WYDANY NAPRĘDCE METAL GEAR AC!D WYWOŁAŁ ISTNE TSUNAMI KRYTYKI, CHOĆ SŁABĄ GRĄ WCALE NIE BYŁ

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: Kojima Pr.
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ładna oprawa, drobne usprawnienia, walki z bossami.
ZŁE: Ból oczu i głowy po zbyt długim używaniu Solid Eye.
BRZYDKIE: To nadal nie jest MGS pełną gębą. Brak dubbingu.

MARCELLUS: Strategie lubię, za karciankami nie przepadam, szczególnie wirtualnymi, gdzie przeglądanie talii jest zazwyczaj dość słabo rozwiązane, a brak „papierowych" ograniczeń skłania twórców do ich nadmiernego rozbudowania. Podobnie jest w AC!D 2 – pięćset kart to liczba może i imponująca, ale też trudna do ogarnięcia. Ale jak ktoś czuje się na siłach, to na pewno się nie zawiedzie – MGA2 to dobra i ładna gra. I szkoda tylko, że „Solidne Oko" powoduje takie sensacje, bo to klimatyczna zabawka – niemal tak fajna, jak radziecki noktowizor z demobilu. Warto pograć, warto spróbować.

Najwyraźniej fani chcieli czegoś innego. AC!D 2 tego nie zmieni, ale ma szansę przekonać do siebie więcej graczy.

→I IMIGREJSZON OFIS

Dobra strategia turowa to rzadkość, szczególnie w dzisiejszych czasach. W dodatku wydana na przenośną konsolkę, korzystająca z systemu karcianki i osadzona w realiach sagi Metal Gear? Tym bardziej powinno zadziałać! Niestety, przy pierwszym podejściu nie poszło rewelacyjnie – liczne niedociągnięcia, mało intuicyjny system gry i parę innych bolączek przyczyniło się do chłodnego przyjęcia Metal Gear AC!D przez wielbicieli przygód Snake'a. Minęło trochę czasu i oto Kojima Productions dostarczyło kolejną odsłonę. Czy tak porywającą jak niesamowita trylogia Metal Gear Solid? Nie, oczywiście, że nie. Czy niecodzienną, wciągającą i interesującą? Bez wątpienia.

Historia zaczyna się, gdy Snake wraz z trójką towarzyszy wraca do USA niewielkim samolotem po kolejnej ciężkiej misji. Najpoważniejszą stratą okazują się jednak być wspomnienia głównego bohatera, który milczy zamknięty w sobie, dotknięty amnezją. Po wylądowaniu szybko okazuje się, że nie ma co liczyć na ciepłe przyjęcie i psychoanalityka, który pomógłby mu w rekonwalescencji. Zamiast tego cała czwórka natyka się na lufy karabinów i jegomościa podającego się za agenta FBI, który dokonuje ich aresztowania. Ceną za wolność Snake'a i pozostałych ma być wykonanie przez naszego bohatera misji na terenie fabryki zbrojeniowej, skąd ma wykraść cenne dane. Przynajmniej tyle wie na początku. Akcja szybko zaczyna obracać się wokół szaleńca mającego w posiadaniu potężnego Metal Geara uzbrojonego w pociski nuklearne, pojawia się nowa bohaterka – zabójczyni imieniem Venus, paru paskudnych i ogromnych bossów, zaś dalsze przygody ujawniają kolejne fakty na temat przeszłości Solida, jak również nowe fragmenty intrygi. Nie tak zakręconej i fascynującej jak w MGSach, jednak całkiem klimatycznej i nawet interesującej.

Fajne akcje w MGS AC!D 2

■ Można własnoręcznie sterować krokami Snake'a. Bez straty ruchu można obrócić się, przeczołgać czy przytulić do ściany i zapukać.

■ Sekwencje ataków żywcem przeniesiono z MGSów na duże konsole. Bohater potrafi teraz solidnie przykopać, by znokautować wroga.

■ Nieznana dotychczas bohaterka z wielką spluwą. Kopie, kurde blaszka, zady. Dosłownie i w przenośni.

→I SPUDŁOWAŁEŚ Z TAKIEJ ODLEGŁOŚCI?

Gra ma świetny, komiksowy design. Ilustrujące rozwój fabuły sekwencje obrazów są utrzymane w charakterystycznym, mangowym stylu, czego dopełnia potraktowana cel-shadingiem trójwymiarowa grafika, która (w przeciwieństwie do tej z poprzedniej części) wyświetlana jest przez cały czas płynnie, bez rwania i gubienia klatek. W tym miejscu jednak muszę przyczepić się do całkiem poważnego uchybienia, jakim jest kompletny brak mówionych dialogów. Seria przyzwyczaiła nas już do kwiecistych konwersacji pomiędzy postaciami i tego grze odmówić nie można, ale całe to morze tekstu chętnie zamieniłbym na nieco mniejszą ilość rozmów w wykonaniu profesjonalnych aktorów. Będąc przy sferze audio, nie wypada mi pominąć zremiksowanej ścieżki dźwiękowej, która nadal zawiera kompozycje Williamsa, jednak ujawniające się tylko w bardziej charakterystycznych momentach. Całościowo gra została zilustrowana bardziej technicznymi brzmieniami, które wypadają naprawdę nieźle w połączeniu z akcją widoczną na ekranie.

Jeśli chodzi o samą mechanikę rozgrywki, nie zmieniło się zbyt wiele. Nadal należy zbierać karty, z których z kolei kompletować użyteczne w boju zestawy. Każda z ponad pięciuset (!) kart pozwala na wykonanie jakiejś czynności bądź skorzystanie z broni, specjalnych ataków, elementów ekwipunku czy innych akcesoriów. Całkowitą nowością jest możliwość „tuningowania" zdobytych kart, co należy robić z rozwagą, gdyż nie zawsze jest opłacalne.

Podzielony na kwadratowe pola teren po wybraniu opcji ruchu przemierza się w tej części własnoręcznie, dodatkowo z możliwością dowolnego obracania się, czołgania czy też przylegania do ścian i wabienia oponentów. Karty przeznaczone dla Snake'a i jego towarzyszki broni czerpane są ze wspólnej puli, jednak można odpowiednio zmodyfikować zestaw przeznaczony dla każdego z nich. Nadal trochę mylącą sprawą jest konieczność użycia jednej karty reprezentującej broń, aby ją wyekwipować, a następnie takiej samej, aby z kolei oddać serię strzałów. Zabawę trochę psuje też fakt, że można po prostu chybić. Na szczęście większość zmian to zmiany na lepsze.

→I AC!D BEZ KWASU

W grze znalazło się sporo pojedynków z konkretnymi bossami, których pokonanie może przynieść sporo satysfakcji. Gdyby standardowy tryb rozgrywki (bite 15 godzin) okazał się dla Was niewystarczający, jest tryb Arena oraz lokalny multiplayer dla dwóch osób. Wybierając Arenę można nastawić się na pojedynki z takimi tuzami sagi MGS jak Vamp, Revolver Ocelot czy The Boss – to świetny dodatek.

Mimo iż momentami MGA2 może jawić się jako poprawiona wersja jedynki, śmiało można go polecić zarówno wielbicielom gatunku (strategie turowe, karcianki) jak i sagi Metal Gear.

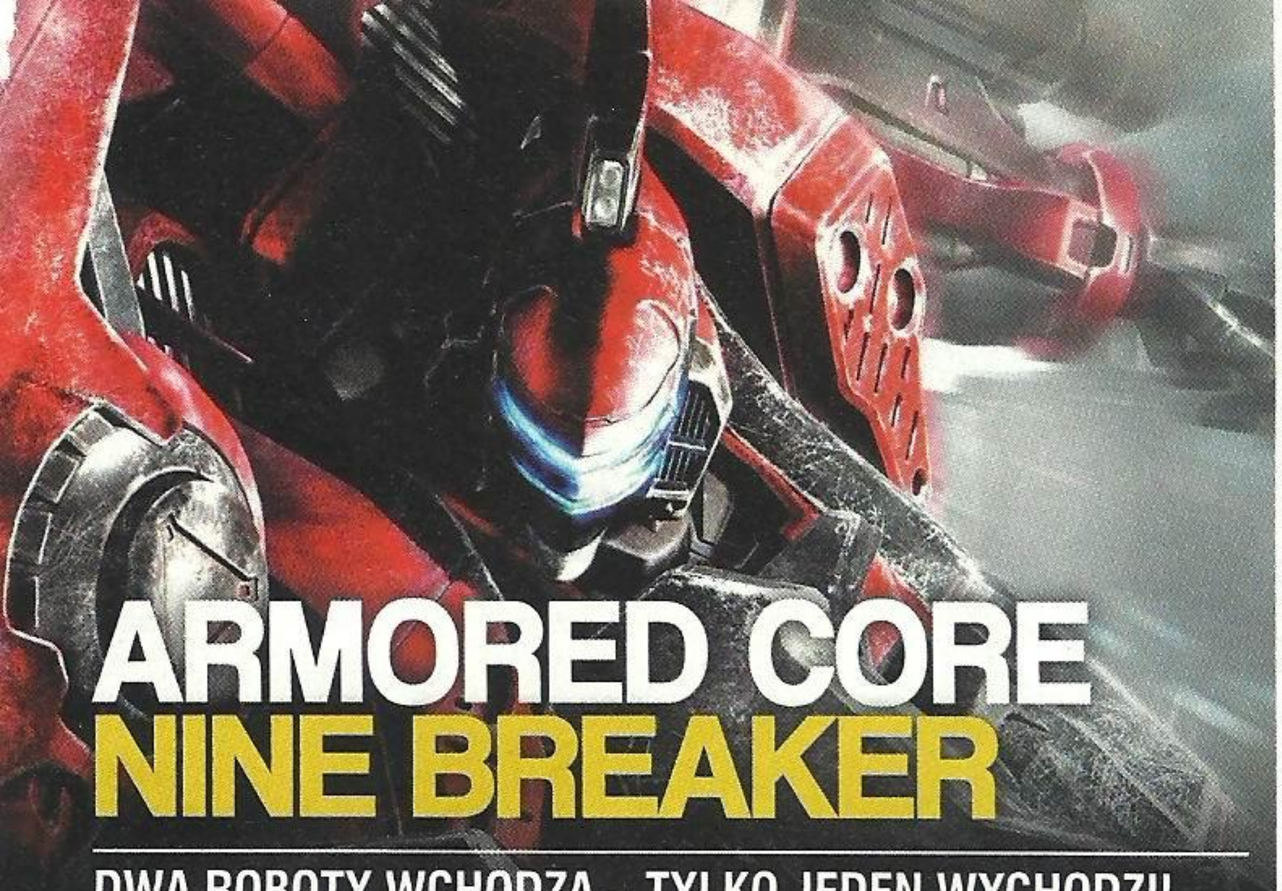
Oskar ■■

OCENA 7.1/10

UDANY SEQUEL STRATEGICZNEJ KARCIANKI

SOLID EYE

Gadżet ten stanowi ciekawy dodatek do gry. Specjalnie przygotowane filmiki (m. in. trailer MGS4) można obejrzeć za jego pomocą w trójwymiarze. Podczas standardowej rozgrywki ekran PSP jest podzielony na dwie części, generując osobny obraz dla prawego i lewego oka, co po użyciu załączonych „patrzałek" pozwala osiągnąć efekt trójwymiarowości. Świetna sprawa, ale niestety niezbyt praktyczna – tak jak w przypadku większości tego typu wynalazków już po kilkunastu minutach zabawy oczy zaczynają szczypać, a ból i zawroty głowy również są niewykluczone.



ARMORED CORE NINE BREAKER

DWA ROBOTY WCHODZĄ – TYLKO JEDEN WYCHODZI!

PlayStation 2

- Wydawca: 505 Game
- Producent: From Soft.
- Liczba graczy: 1-2 (4)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Świetny trening, fajne eksplozje, przerabianie mechów.
ZŁE: Żadnej fabuły. Dwie linijki tekstu o tym, że ratuję świat i byłoby znacznie lepiej.
BRZYDKIE: Ciemne plansze przypominają cudowne czasy 16-bitowych konsol.

MARCELLUS: Moim zdaniem seria Armored Core już dawno utknęła w miejscu. Jeszcze kilka lat temu patrzenie na naparzające się roboty nie powodowało u mnie grymasu niechęci, ale teraz, gdy na PlayStation 2 pojawiły się gry wyciskające z niej wszystko, co tylko konsola ma do zaoferowania (wiecie, God of War, Black itd.) patrzenie na małe, szarobure areny nie sprawia już żadnej przyjemności. From Software powinno postarać się lepiej, tym bardziej, że Nine Breaker jest klasycznym defmeczem. W zasadzie lepiej można bawić się podczas treningu, gdzie przynajmniej gra chce od nas czegoś konkretnego, a nie tylko i wyłącznie rozwalenia kolejnego przeciwnika. Odpuśćcie.

Nine Breaker sponsoruje słowo „bieda". Co z tego, że firma From Software od lat zajmuje się pisaniem gier spod znaku Armored Core? Cóż z tego, że z roku na rok doszlifowuje system walki, a bitwy z udziałem stalowych mechów są dla niej chlebem powszednim? To wszystko nieważne, bo Nine Breaker robiony był na szybko i bez pomysłu, a patenty, które do tej pory sprawdzały się poprzednich częściach Armored Core, nie zagrały na nowym polu walki. Okej, załóżmy, że kochacie wielkie mechy, a za każdą następną grę z ich świata gotowi jesteście oddać nerkę z płucami. Nawet wówczas zastanówcie się, czy interesuje Was tytuł totalnie pozbawiony fabuły (ani grama tekstu!), jakichkolwiek misji oraz celów. Zapominamy o czasach Armored Core: Nexus, czy Another Age, gdzie główny bohater o coś tam walczył. W świecie Armored Core'a, Nine Breaker jest dokładnie tym, czym trzeci Quake był dla własnej serii – szybkim i szalonym defmeczem, w którym nagrodą za wygranie jednej walki jest kolejna potyczka. Nowym Armored Core rządzą wyłącznie dwa tryby zabawy – Training oraz Arena. I po prostu nie ma siły, aby żółtodziób rozwalił pierwszego mecha bez wcześniejszego zapoznania się z podstawami. Trening jest naprawdę spoko, nawet w momencie, gdy zaczyna się od prostych manewrów – poruszanie po polu walki, celowanie, strzelanie, przełączanie broni. Kiedy przebijecie się przez tych sto pięćdziesiąt zadań, które From Software rozsiało po bazie treningowej, wówczas gotowi będziecie na starcie z robotami na prawdziwej arenie.

→| ZIEWAJĄCY MECH

Dawno już nie grałem w tak monotonny tytuł. Poważnie. To oczywiste, że każda gra, która polega na uganianiu się za przeciwnikiem po wielkim ringu jest w pewnym sensie schematyczna i powtarzalna, ale From Software nie zrobiło nic, aby urozmaicić zabawę. Rola grającego sprowadza się do patrzenia na wielką listę przeciwników, wybrania kolejnego ochotnika do ubicia i przeniesienia się wraz z nim na arenę. Architektura plansz jest bardzo nierówna. Otwarte i oświetlone przestrzenie prezentują się naprawdę nieźle, ale już podziemia i kanały to poziom Segi Mega Drive. Warto jednak odnotować, że wymiana ognia z wrogimi mechami jest momentami niezła, zaś eksplozje udały się autorom bardziej niż dobrze! Siła gry leży również w tuningowaniu mechów. Co rusz dokupujemy nowe bronie, elementy zbroi, silniki, sensory i temu podobne. Wszystko byłoby w miarę udane, gdyby nie to straszliwe poczucie nudy i monotonii. Po pół godziny widziało się praktycznie wszystko. Jeden gram fabuły, więcej urozmaicenia i byłoby znacznie lepiej!.

Matt ■■

OCENA 5.2/10

DYNAMICZNA SIECZKA BEZ ŚLADU FABUŁY

■ W Armored Core zawsze można było to zrobić – dozbroić, przebudować, pomalować i stuningować mecha wedle naszego życzenia. Warto, bo każde „maźnięcie pędzlem" widać potem na polu walki.

FIELD COMMANDER

GRY NA MALUTKIE KONSOLKI NIE MUSZĄ BYĆ PROSTE

PSP

- Wydawca: Sony Online
- Producent: Sony Online
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Grafika i dźwięk, wysoka grywalność, mnóstwo multiplayerowych opcji, edytor plansz.
ZŁE: Nic wielkiego – to solidny produkt.
BRZYDKIE: Modele niektórych pojazdów, trochę nieostre tekstury.

MARCELLUS: Jak dla mnie strategie i gry logiczne, to najlepsze zabawki na przenośnych konsolach i programiści mogliby ich tłuc ilości nieograniczone. Ucieszyłem się więc, że Field Commander jest tak fachową zabawką z rozbudowanym trybem single player i możliwością gry w sieci. To że jest turówką jest dla mnie dodatkowym plusem – rts'y zawsze drażniły mnie chaosem na polu walki. Polecam.

Ale to już wiecie. Co powiecie na rozbudowaną, realistyczną strategię turową w 3D, która równie dobrze poradziłaby sobie na stacjonarnych platformach? Ja odpowiem: bardzo chętnie. W obliczu relatywnej posuchy na tego typu tytuły przeznaczone dla PSP, z radością witam pierwszą poważnie wyglądającą jaskółkę, która niespodziewanie może narobić niezłego zamieszania na rynku zdominowanym przez LOTR: Tactics, Metal Gear AC!D. Tym razem bowiem mamy do czynienia z czymś zupełnie innym. Żadnych elfów, rubasznych krasnoludów i czarów, żadnych kart pozwalających na wykonywanie czynności. Zamiast tego ciężki sprzęt bojowy, oddziały piechoty, wiele jednostek o zróżnicowanym wyglądzie i przydatności, zdobywanie i obrona budynków, zarządzanie finansami.

Sam fakt, że **Field Commander** jest strategią turową nie dziwi zbytnio, a nawet cieszy, gdyż na przenośnej konsolce gra strategiczna czasu rzeczywistego (RTS) mogłaby się okazać mocno niestrawnym kąskiem ze względu na mnogość jednostek do jednoczesnej kontroli i konieczność bardzo precyzyjnego sterowania na polu bitwy, co przy pomocy analogowego grzybka w PSP mogłoby przysporzyć sporo trudności.

Armia przyszłości, którą przyjdzie dowodzić graczowi, należy do grupy ATLAS (Advanced Tactical Legion for Allied Security), powołanej potajemnie przez rządy państw nie mogących poradzić sobie z rosnącym zagrożeniem ze strony światowego terroryzmu. Aby uporać się z przeciwnikami, nielegalnym handlem bronią, a wreszcie zapobiec totalnemu chaosowi i światowej dominacji terorystów, będziemy musieli wykorzystać właściwości całej masy pojazdów naziemnych, nawodnych i powietrznych wyselekcjonowanych przez narody świata specjalnie dla ATLASu.

W grze znalazło się ponad 30 unikalnych jednostek, od zwykłych transporterów, poprzez helikoptery i myśliwce, a kończąc na łodziach podwodnych. Do tego wojsko podzielone jest na dywizje różniące się charakterystykami i przydatnością w różnych sytuacjach bojowych. Gra jest złożona i dość skomplikowana, ale przejrzyście wykonane tutoriale z biegu powinny wprowadzić każdego gracza w tajniki bycia dowódcą. Świetne głosy lektorów wypowiadających instruktażowe teksty pokazują, jak bardzo brak mówionych kwestii w MGA2. Podobnie zresztą ma się sprawa z efektami dźwiękowymi i muzyką, które są na swoim miejscu i reprezentują wysoką klasę.

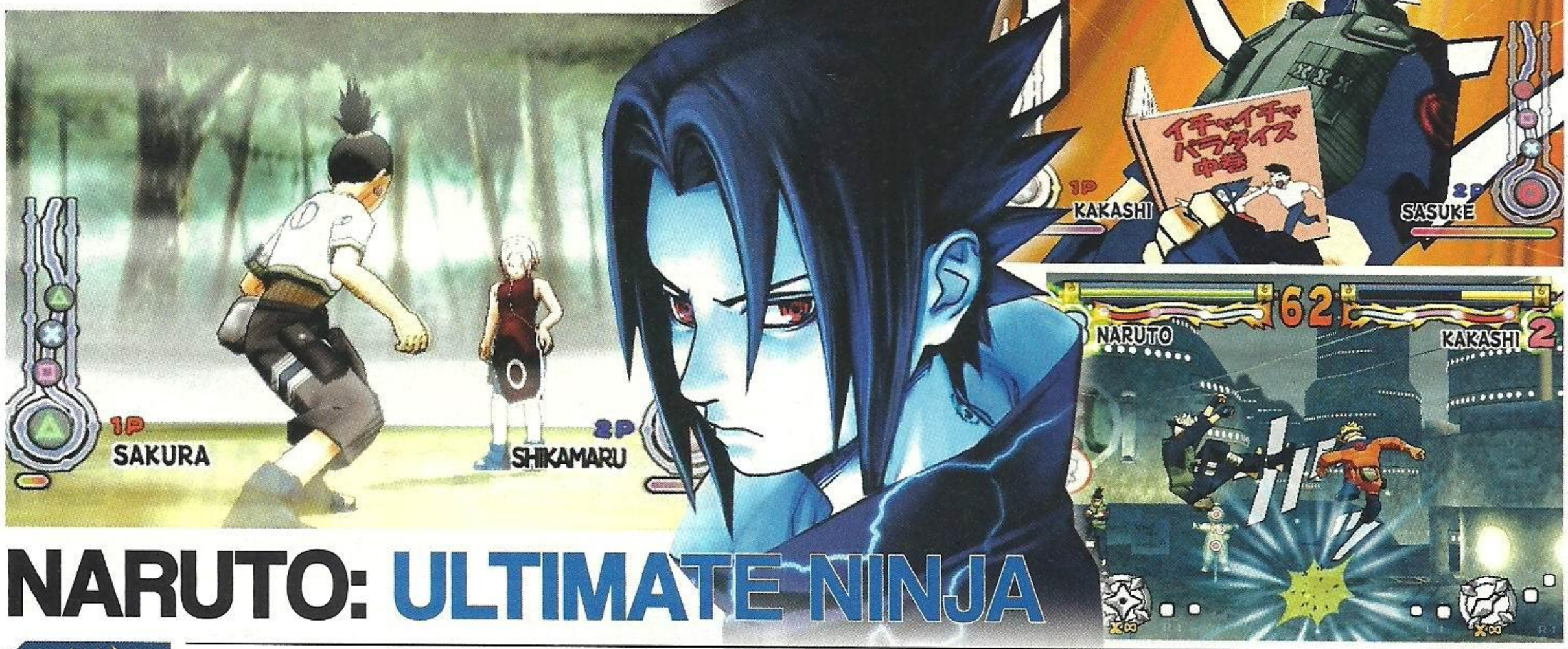
→| WIĘCEJ I WIĘCEJ

Jeśli złożona z 30 misji, rozbudowana kampania dla jednego gracza okaże się dla Was niewystarczająca, w sukurs przyjdą liczne tryby sieciowe. Tu autorzy naprawdę się popisali, oferując nie tylko standardowe opcje pojedynków lokalnych za pomocą bezprzewodowego połączenia między konsolami, ale również w pełni funkcjonalne możliwości gry online przez internet z ludźmi z całego świata. Świetna sprawa, a ze względu na turowy charakter rozgrywki, nawet przy kiepskim połączeniu z siecią o lagi (przestoje i ich skutki) nie będzie trzeba się martwić. Nie mniej interesujący jest także tryb Transmit, który pozwala grać z drugą osobą tygodniami, niczym w szachy. Do tego rankingi i możliwość umieszczenia na serwerze zaprojektowanych przez siebie misji. Wszystko to sprawia, **Field Commander** jawi się jako bardzo dobry tytuł, którego zakup każdy fan strategii powinien rozważyć

Oskar ■■

OCENA 8.2/10

BARDZO DOBRA STRATEGIA TUROWA NA PSP



NARUTO: ULTIMATE NINJA

PlayStation 2

- Wydawca: Namco B.
- Producent: CybConnect
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Łatwa do opanowania, trudna na tyle, by nie skończyć się nią bawić w jeden wieczór.
ZŁE: Wszystkimi postaciami walczy się niemalże tak samo.
BRZYDKIE: Brak japońskiego dubbingu.

GULASH: Od czego by tu zacząć... Aha, ta gra ma prawie trzy lata i jest bijatyką 2D stworzoną z myślą o fanach serialu anime. Trzeba przyznać, że całkiem niezłą, choć do poziomu Guilty Gear nie dostaje. Ale jak już lubi się ten temat, to nie ma co specjalnie wybrzydzać – trzeba sprawdzać wszystko co się trafi – w końcu dwuwymiarowe mordoklepki to rzadkość.

PODOBNO LEPIEJ NIE ZADZIERAĆ Z MIŁOŚNIKAMI ANIME I MORDOBIĆ

Zwłaszcza dwuwymiarowych, w które jak niesłusznie wszyscy sądzą nie gra w Polsce dwadzieścia osób, a czterdzieści. Wiedzą oni doskonale, że każda kolejna recenzja pisana przez kogoś spoza ich grona to lamerstwo, o czym przekonują na forach, gdy tylko zobaczą, że ich ukochana, ale jak zawsze nierozumiana i niedoceniana gra została w prasie branżowej skrytykowana. Postanowiłem zatem się nie narażać i zamiast udawać wielkiego specjalistę, sprawdziłem co o Naruto mówią „specjaliści" na zachodnich forach internetowych. Dowiedziałem się między innymi...

→I BELIEVE IT

...tego, że głosy postaci brzmią niemal identycznie jak w amerykańskiej wersji anime. Tym bardziej nie żałuję, że nie miałem (nie)przyjemności oglądania Naruto. Jakoś nigdy nie ciągnęło mnie do zapoznania się z tym serialem i wcale nie żałuję. Jakbym miał patrzyć na głównego „jestem głupi i mało zabawny" bohatera-lamusa rzucającego co chwila hasłem „believe it" („to są opcje gry, believe it", „naciśnij kółko, believe it") szybko bym wywalił telewizor przez okno. No i czy on musi krzyczeć tym swoim głosem nastolatka przechodzącego mutację za każdym razem, gdy próbuje coś powiedzieć?

W sumie pozostała ekipa nie brzmi najgorzej, ale i tak „prawdziwy fan" ogląda Naruto wyłącznie z japońskim, oryginalnym dubbingiem. Pewnie dlatego „prawdziwi fani" grają w Ultimate Ninja już od października 2003 roku, czyli momentu premiery gry w Kraju Kwitnącej Wiśni. A tak, trzeba było czekać niemal trzy lata, żeby zagrać w zrozumiałą wersję tego mordobicia, co być może tłumaczy dlaczego występujące w roli elementów tła postacie poruszają się strasznie drętwo. Jakby usilnie starano się pokazać, że wystarczy dziesięć klatek animacji, by wirtualny ludek klaskał, chodził i ogólnie ładnie integrował się z polem walki. No więc nie wystarczy, bo czasy pierwszych Street Fighterów już dawno minęły jakby ktoś nie zauważył. Nie byłbym jednak sprawiedliwy, gdybym nie pochwalił ładnie animowanych cel-shade'owanych postaci wojowników, które zrobiłyby jeszcze lepsze wrażenie, gdyby zechciały się odrobinę powiększyć, co by je lepiej było widać.

Pozostałe twarze Naruto

■ W czasie walki ładuje się pasek, pozwalający później na odpalenie mocarnego ataku. Włącza się animacja (nie mogło być ich więcej?)...

■ ...i każdy z walczących naciska kolejno wskazane przyciski. Kto się pomyli, traci szansę na mocniejszy atak, tudzież moc obrażeń.

■ Prosta kombinacja pozwala zaatakować ciosem specjalnym – może to być podpalenie przeciwnika, albo atak kilkunastoma nożami.

■ Kakashi, Naruto, Sasuke, Lee, Sakura i Shikamaru – z taką ekipą się startuje. Na odkrycie czeka kilka postaci, klipy video, obrazki i te pe.

■ Tak naprawdę jest jeszcze jeden przycisk ataku – pozwala na rzucenie gwiazdkami, nożami, lub czymś równie nieprzyjemnym.

→I GDZIE TO NARUTO?

Nie przeszkadza to oczywiście fanom, co mnie osobiście trochę zdziwiło. Czyżby nie chcieli móc lepiej się przyjrzeć swoim ulubionym postaciom, wśród których jest nawet gość wyglądający jak bliski kuzyn bohatera „Zaczarowanego ołówka"? Ok, wybaczcie, nabijanie się z czegoś, czego się nie zna jest słabe i chociaż mi nie przypadły do gustu projekty postaci, wiele ludzi narzeka na brak możliwości walki takimi killerami jak Uchiha Itachi i Jiraiya.

Tylko kogo to tak naprawdę obchodzi, skoro dla każdego z bohaterów gry autorzy przygotowali tylko jakieś żałosne ochłapy historii? Jako fan Naruto czułbym się rozczarowany powierzchownym potraktowaniem moich ulubieńców i trybu Story, gdzie każdą kolejną walkę poprzedza jedynie krótka wymiana zdań, która nic nie znaczy i nie wnosi. Dodając do tego praktycznie jedną, wspólną listę ciosów dla każdej postaci, uzyskuje się obraz produktu stworzonego, by zarobić na fanach serialu kupujących wszystko, co z nim związane.

Bandai ma jednak to szczęście, że same walki są przyjemne i wcale nie takie banalne, jak można by pomyśleć słysząc o zaledwie jednym przycisku odpowiedzialnym za wyprowadzanie ataków. Bezmyślne mashowanie nie wchodzi w grę – nawet żeby wygrać pierwszy pojedynek trzeba nauczyć się kilku kombinacji. Tempo akcji jest szybkie, pozostawienie postaci na moment odkrytej kończy się przyjęciem gradu ciosów na twarz. Jak już otrzyma się pierwsze uderzenie, raczej nie da się zablokować kolejnych, co może odrobinę frustrować. Nie mniej niż powolne podnoszenie się z gleby po zebraniu mocnej serii. Lepiej od razu po upadku dusić przycisk odpowiedzialny za skok, żeby szybciej wstać i nie zostać trafionym nadlatującymi gwiazdkami lub nie otrzymać mocnego kopniaka.

→I NA PARĘ WIECZORÓW

Kilka motywów, o których możecie poczytać w ramce skutecznie uatrakcyjnia zabawę, a żywotność Naruto znacznie wydłuża tryb Mission. Wykonywanie kolejnych zadań jest trudne i wymaga ostrego treningu. Może nie zawsze jest jasne, jaki przedmiot rzucony przez pomocników należy podnieść, żeby zaliczyć misję, ale nie jest to specjalnie uciążliwe. Najczęściej chodzi o wygranie walki w specyficzny sposób, korzystając z konkretnej techniki, czy w określonym czasie. Poziom trudności szybko wzrasta, więc wypełnienie wszystkich poleceń na pewno nie jest zabawą na dwie godzinki.

Oczywiście, gdy ktoś znajdzie w sobie tyle samozaparcia, żeby w kółko walczyć mając do dyspozycji ograniczony wachlarz ruchów. Mnie na przykład szybko zmęczyło wystukiwanie zawsze tej samej kombinacji w celu odpalenia mocarnego ataku, jeszcze szybciej oglądanie w kółko tej samej długiej animacji. Ogólnie jednak można pograć bez krzywienia się, chociaż mistrzowie dwuwymiarowych mordobić mogą mieć odmienne zdanie.

Mielu ■■

OCENA 6.8/10
CAŁKIEM NIEZŁA, CHOĆ NIE BEZ WAD

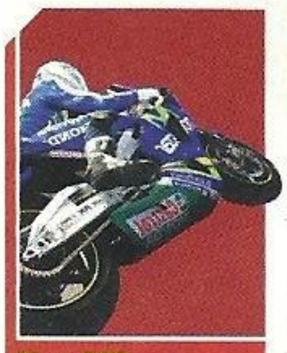
BIJĘ TU I TAM

Areny walk są kilkupoziomowe. Prosta kombinacja przenosi postać w głąb ekranu, pozwalając zdobyć przedmioty podawane przez stojących tam pomocników. Odrobina dodatkowej energii, czy zwiększenie siły ciosów w wielu przypadkach przesądzają o wyniku pojedynku. Część aren jest ograniczona, z innych można wypaść i się trochę przy tym uszkodzić, a co jakiś czas pojawia się opcja przeskoczenia na inną planszę – przydatne, jeśli na wcześniejszej zbierało się za duże cięgi.

Może i nie jest to grafika next-genowa, ale Moto GP nigdy nie bylo słabe graficznie. Popatrzcie choćby na tylne koło – ludzie, ono jest naprawdę okrągłe!

MOTO GP 06

HONOROWI DAWCY NEREK I INNYCH ORGANÓW POWRACAJĄ!



Xbox 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Długa i rozbudowana gra...
ZŁE: ...z potwornymi loadingami i nędzną muzyką.
BRZYDKIE: Prawdziwe tory wyścigowe nie robią wrażenia.

MARCELLUS: Moto GP uchodzi za jeden z najlepszych sieciowych racerów na konsolach – jeździ się bardzo fajnie, ale tylko dopóki na torze nie pojawi się banda dekli traktujących wyścig jak deathmatch. Odpuściłem sobie online. To dobra gra, choć niczym w zasadzie nie różni się od wersji na starego Xboxa. Niestety, grafiką także nie za bardzo. Ale jeżeli jesteś fanem Rossiego i nigdy w Moto GP – może brać w ciemno. Nie zawiedziesz się.

A w zasadzie nie tyle bezpośrednio powracają, co debiutują na maszynie nowej generacji. Ich debiut nie jest w żadnym przypadku nieudany, ale jeśli ktoś liczył na przełom, to po dokładniejszych oględzinach jednak go nie stwierdzono.

→I WIERTARKI, SUSZARKI, WIATR...

Moto GP, jak sama nazwa wskazuje, to seria gier o najszybszych wyścigach motocyklowych świata. Wiecie – grupa szaleńców na ultraszybkich maszynach, pędzących tak, jakby życie im było niemiłe. W grze weźmiemy w swoje ręce losy jednego z jeźdźców, którego poprowadzimy na szczyt, czyli po mistrzostwo Moto GP (a przynajmniej się postaramy). Jako że jest to produkt w pełni licencjonowany, możemy wcielić się w prawdziwych zawodników znanych z torów wyścigowych. Sterowanie jest oczywiście dużo bardziej złożone niż w racerach samochodowych. Mamy tu dwa hamulce, konieczność kontrolowania pozycji naszego kierowcy na motocyklu, zupełnie inny model przyczepności i brania zakrętów. Dla początkujących twórcy przygotowali tutoriale, które pozwolą im łatwiej wejść w świat motocyklowego szaleństwa.

→I I WANNA RIDE MY BIKE...

Głównym trybem rozgrywki jest oczywiście Championship. Gra oferuje nam możliwość wzięcia udziału zarówno w sezonach 2005 jak i 2006, nieznacznie się między sobą różniących. Każda runda mistrzostw, tradycyjnie już w przypadku tego typu gier, składa się z kilku części – możemy zapoznać się z torem podczas sesji treningowej i poprawić swoją pozycję startową dzięki kwalifikacjom, ale jeżeli nie mamy na to ochoty możemy od razu wystartować w wyścigu. Warto także przed wyścigiem na danym torze wziąć udział w specjalnych wyzwaniach – mogą dotyczyć przejechania w danym czasie konkretnego fragmentu toru, utrzymania się przez okrążenie zaraz za przeciwnikiem, czy przejechania pewnego dystansu tylko na tylnym kole. Po zaliczeniu głównego trybu mistrzostw zyskujemy dostęp do zawodów Extreme. A tam wyścigi odbywają się na zmyślonych torach, jednak stworzonych w prawdziwych miejscówkach. Przyjdzie nam zwiedzić m. in. praską starówkę, ścigać się po niemieckich autostradach i tokijskich estakadach, trafimy także na egzotyczne trasy biegnące pustyniami Bliskiego Wschodu oraz na takie nieco mniej ekscytujące, bo poprowadzone wśród angielskich pól. W trybie Extreme nie jeździmy maszynami znanymi z zawodów Moto GP, ale specjalnymi motocyklami podzielonymi na trzy klasy (600, 1000 i 1200), które kupujemy za wygrywaną w wyścigach kasę (zarobione pieniądze możemy także przeznaczyć na kupno niedostępnych na początku zawodników i maszyn oraz inne bonusy). Motory kategorii Extreme prowadzą się nieco bardziej arcade'owo, niż maszyny Moto GP, co w połączeniu z torami zaprojektowanymi do zdecydowanie szybszej jazdy, sprawia wrażenie, jakbyśmy grali w Moto Racera, a nie w grę o zacięciu symulacyjnym. W grze nie zabrakło także sieciowego multiplayera, do którego zaprosić możemy jeszcze trzech kolegów, z którymi będziemy dzielić ekran. Z racji specyfiki modelu jazdy i łatwości zaliczenia gleby, gra jest jednak mało odporna na sieciowych kretynów.

→I NEXT-GEN?

Na początku oprawa graficzna nie zrobiła na mnie zabawy żadnego wrażenia. Motocykle wykonane są dobrze, choć bez rewelacji, modele motocyklistów także nie olśniewają – ot, porządne rzemiosło, ale takie rzeczy oglądaliśmy już na Xboksie i po nowej generacji można było spodziewać się więcej. Dodatkowo gra prezentuje się dość przeciętnie, ponieważ mimo znakomitej jakości tekstur, tory wyścigowe nie różnią się

w żaden sposób od tego, co znamy z innych gier; niejednokrotne ze słabszych platform. Porównanie ich wyglądu między Moto GP a Tourist Trophy wcale nie wypada na korzyść gry Climaxa. Na szczęście dotyczy to tylko tras wzorowanych na prawdziwych obiektach – wymyślone lokacje, po których śmigamy w trybie Extreme, prezentują się o niebo lepiej, z masą fachowych budowli, ciekawie zaprojektowanym otoczeniem, bogatą paletą kolorów i wieloma smaczkami. Jest tam już na czym zawiesić oko, choć w tej grze akurat przyglądanie się otoczeniu do najmądrzejszych rzeczy nie należy – lepiej skupić się na drodze, bo o wypadek nietrudno. Dźwięk jest nierówny, z jednej strony znakomite odgłosy silnika i porządne efekty dźwiękowe, a z drugiej koszmarna muzyka, która może się nawet przez piętnaście sekund podobać, ale szybko okazuje się, że jest tak monotonna, iż po minucie ma się już tego łupania na jedno kopyto szczerze dosyć. Niezaprzeczalną wadą są także potwornie długie loadingi występujące między wyścigami – chyba najdłuższe, jakie widziałem na Xboksie 360. **Moto GP 06** to porządny, rozbudowany tytuł i pomimo kilku słabszych elementów będzie jak znalazł dla miłośników gatunku.

Blizzard Beast ■■

OCENA 8.0/10
PORZĄDNA GRA, CHOĆ NIC PRZEŁOMOWEGO

MALUJEMY

Wzorem choćby Forza Motorsport możemy w nowym Moto GP pomalować swój motocykl oraz stworzyć wymarzony strój dla naszego motocyklisty. Gra oferuje w edytorze możliwość naniesienia na motocykl kilku warstw, których kształtem, kolorem, rozmiarem, pochyleniem, obróceniem i innymi parametrami możemy sterować. Takie same możliwości mamy do dyspozycji projektując emblematy, które później umieścimy na kombinezonie naszego panopka. Z racji nieregularnego kształtu motocykla osiągnięcie wymarzonych efektów nie przyjdzie nam jednak łatwo, ale jest to bardzo fajny dodatek.

Podróż szlakami wyobraźni ludzi z Climax

■ Na angielskim niebie kłębią się czarne chmury, które wędrując po nieboskłonie, zmieniają oświetlenie toru w czasie rzeczywistym. Wygląda to wspaniale!

■ W stolicy naszych południowych sąsiadów Mostu Karola niestety nie zobaczycie, są za to inne, jest też słynny tańczący budynek, liczne kościoły i szerokie ulice.

■ Przy rosnących cenach ropy, ściganie się motocyklem w okolicach Zatoki Perskiej to czysty zysk. A wokół tylko pustynny piach, wielbłądy i beduini...

■ Futurystyczna trasa, biegnąca przez centrum Tokio, sprawia wrażenie wyjętej z Ridge Racera. Wszędzie pełno estakad, tuneli oraz imponujących drapaczy chmur.

Szop-złodziej i jego ekipa, w której znajduje się żółw. Czy tylko mi się to kojarzy ze Sly'em? Czyżby ktoś się zapatrzył na bohaterów gry Sucker Punch?

OVER THE HEDGE

OD MOMENTU PREMIERY SHREK 2 ZAROBIŁ W USA PONAD 437 MILIONÓW DOLARÓW

PS2 | Xbox | GCN | PC

- Wydawca: Activision
- Producent: E. of Reality
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Nieźli lektorzy, dość przyjemny humorek, duża ilość misji.
ZŁE: Małe zróżnicowanie zadań do wykonania.
BRZYDKIE: Omijanie laserów, mashowanie przycisku odpowiedzialnego za atak i tak w kółko.

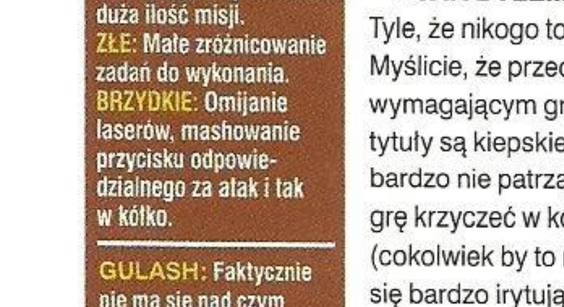
GULASH: Faktycznie nie ma się nad czym rozwodzić – platformówka na licencji nowego filmu familijnego zawsze będzie w miarę prosta, przyjemna w odbiorze i mało odkrywcza. Po prostu bezpieczna z punktu widzenia wydawcy gra. W żadnym wypadku crap – typowy średniak, jakich wiele. Można zagrać, można odpuścić.

Tylko dwóm filmom wiedzie się lepiej – *Gwiezdne Wojny: Nowa Nadzieja* wyprzedza zielonego brzydala o jakieś 23 miliony, a absolutnie nie do pobicia jest *Titanic* (ponad 600 milionów). Przy czym *Shrek 2* zarabia na siebie dopiero od dwóch lat (a nie niemal trzydzieści jak Star Wars, czy dziewięć jak dzieło Camerona). Na liście stu takich filmów znalazły się również *Gdzie jest Nemo*, *Shrek*, *Inienamocni*, *Potwory i spółka*, *Toy Story 2*, *Madagascar*, czy *Epoka Lodowcowa*. Nie chcę wymieniać wszystkich, i bez tego wystarczająco dobrze widać jak opłacalne jest tworzenie tego typu obrazów. Nie dziwi też, że przy okazji premiery każdego z nich na rynek wydawane są gry na ich licencji – nie inaczej jest w przypadku *Over the Hedge* (u nas *Skok przez płot*).

→I JAK BYŁEM MAŁY...

Tyle, że nikogo to tak naprawdę nie obchodzi. Myślicie, że przeciętny dziesięciolatek jest wymagającym graczem i wkurza go, że tego typu tytuły są kiepskie? No właśnie, dzieciaki aż tak bardzo nie patrzą na to, że postać potrafi przez całą grę krzyczeć w kółko „You've been raccooned" (cokolwiek by to nie miało oznaczać), co mi wydało się bardzo irytujące. Nie zwracają też uwagi na to, że pomimo iż bohaterów jest czterech, to niczym prócz wyglądu się między sobą nie różnią. Dla nich frajdą jest, że mogą wybrać między szopem, żółwiem, wiewiórką i skunksem. Na dodatek postacie te są raczej przygłupie, więc jeśli tylko maluch zrozumie co mówią (znajomość angielskiego by się przydała), to na pewno będzie się z ich tekstów głośno śmiał. Wtedy zupełnie nie przeszkodzi mu fakt, że aby zmienić bohatera, jakim pokieruje w czasie misji musi czekać, bo wyskakuje ekran loadingu...

Oczywiście mowa o przeciętnych dziesięciolatkach – z doświadczenia wiem, że są wśród nich tacy, którzy oglądają filmy Kurosawy i godzinami grają

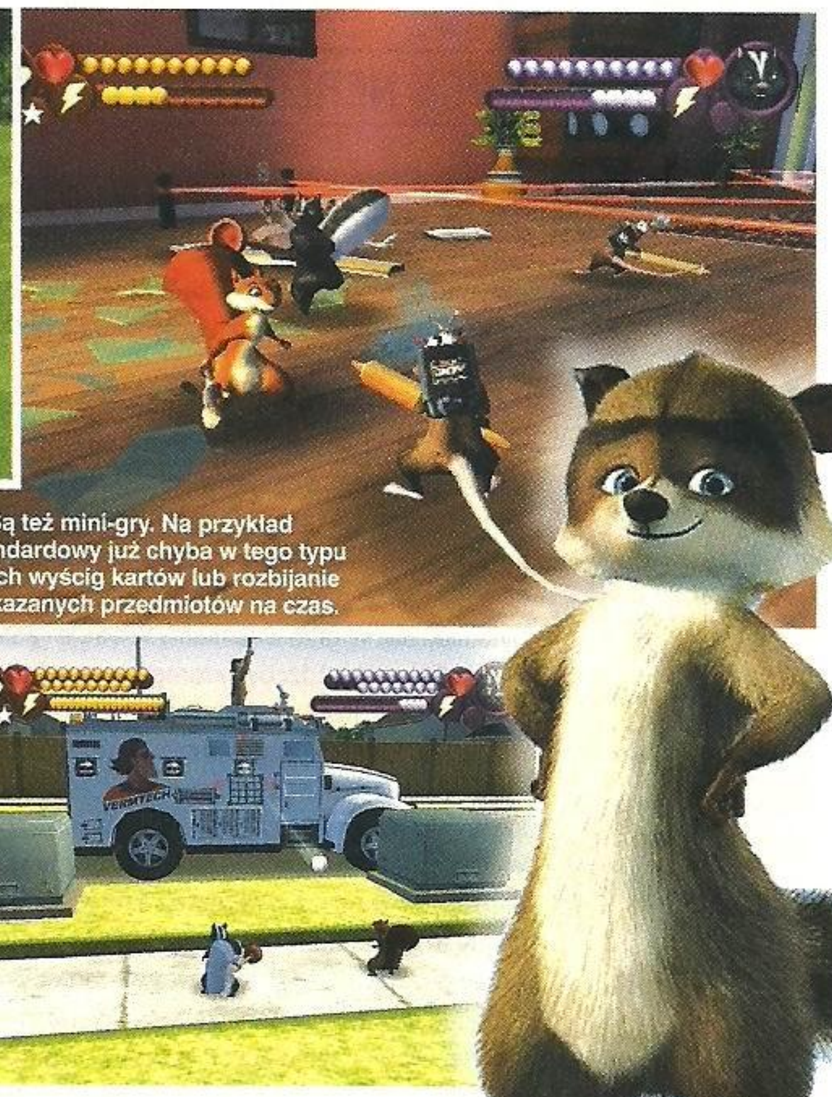


w GTA. Oni na pewno docenią pracę lektorów, chociaż zauważą od razu, że samo podłożenie głosów to nie wszystko – dialogi nie mają w sobie dramaturgii, nie niosą jakiejś potężnej dawki emocji, więc też nie ma czym się specjalnie zachwycać. Ot, po prostu dobra robota.

Za to graficznie **Over the Hedge** prezentuje się raczej przeciętnie. Tragedii nie ma, ale z drugiej strony pojechano po najmniejszej linii oporu, nie korzystając z mocy drzemiącej w konsolach. Nie zachwyca ani animacja postaci, ani wygląd miejscówek, które zresztą są kiepsko zaprojektowane. Małe ogrody, jeszcze mniejsze pomieszczenia w domach – jest ciasno i właściwie każdy poziom składa się jedynie z dwóch, trzech miejscówek. I chociaż na dobrą sprawę można się uprzeć, że wielkość poziomów zastąpiono ilością, to tak naprawdę nie ma to znaczenia. Przez cały czas wykonuje się trzy czynności – skacze nad laserami, walczy z przeciwnikami i przenosi przedmioty.

→I TO GRAŁEM...

W chwili, gdy piszę te słowa film jeszcze nie wszedł do kin, więc nie miałem okazji go obejrzeć, a przydałoby się to do zrozumienia fabuły. Bo to, co jest przedstawione w grze, to zlepek różnych scenek, niezbyt pasujących do siebie fragmentów i jedyne co wiem, to to, że bohaterowie są mieszkającymi w lesie złodziejaszkami. Kradną ludziom jedzenie, jak również odrobinę droższe dobra – projektor, czy laptop to dla nich normalka. Ładnie to tak uczyć dzieci kraść? Ciekawe czy jakby zmienić oprawę na mniej cukierkową, to dalej bytaby to gra dla młodszej braci konsolowej. W każdym razie bohaterowie muszą sobie radzić z takimi przeciwnościami jak polującym na nie deratyzatorem i jego armią szczurów, królików i kretów (okrutny, zły człowiek kontroluje umysły tych biednych stworzeń każąc im walczyć ze słodkim szopem i jego średnio rozgarniętą ekipą). Walka z nimi nie należy do zajmujących, nie można też jej nazwać trudną. To zwykłe mashowanie przycisku odpowiedzialnego za atak i zbieranie w razie potrzeby wylatujących z ciał poturbowanych (w grze dla dzieci nie ma zabitych) przedmiotów pozwalających na podreperowanie stanu zdrowia. W walce pomagać może drugi gracz, a w razie braku partnera do zabawy kontrolę nad drugą postacią przejmuje konsola. I nie radzi sobie zupełnie, a szczególnie denerwujące są momenty, gdy bezmyślnie pakuje bohatera prosto na czujniki ruchu, albo inne przeszkody. Najczęściej spotykane są lasery, nad którymi trzeba przeskoczyć. Jest to banalnie łatwe i pewnie dlatego postanowiono uniemożliwić poruszanie kamerą – sama porusza się po wcześniej wyznaczonym torze i często nie pokazuje za dobrze pola gry utrudniając poprawne wykonanie skoku.



Są też mini-gry. Na przykład standardowy już chyba w tego typu grach wyścig kartów lub rozbijanie wskazanych przedmiotów na czas.

→I W MORTAL KOMBAT...

Ogólnie nie ma się nad czym rozwodzić. Szybko okazuje się, że poziomy są bardzo mało zróżnicowane, a zapowiedź licznych minigier, za jaką można uznać scenę ucieczki przed niedźwiedziem na początku gry, szybko okazuje się zwykłą ściemą i nijak nie przekłada się na dalszą część zabawy. **Over the Hedge** z pewnością zajmie dzieciaki na dość długi czas, a jako że nie jest trudne, nie będą one wołać co chwila na pomoc rodziców, którzy w takim wypadku mogą spokojnie zająć się sobą...

Mielu ■■

OCENA 5.0/10
... I WYRYWAŁEM KRĘGOSŁUPY

PRZERWA REKLAMOWA

Dreamworks skorzystało z okazji żeby jeszcze bardziej się podlansować i dlatego na skradzionym projektorze wyświetlany jest... Shrek Super Slam. Mało tego, w czasie zabawy można znaleźć różne nakrycia głowy (np. kapelusz kowbojski), a na jednym z nich umieszczono logo firmy. Nie wiem jak Wam, mi się to nie bardzo podoba – rozumiem napisy Konami na banerach w PESie, ale takie akcje w grze dla dzieci?

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

STARE, DOBRE CZASY KRĘCENIA ĆWIERĆOKRĘGÓW NA JOYPADZIE...

PlayStation 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kolejny zestaw Street Fighterów. Tym razem zdecydowanie najciekawszy.
ZŁE: Gry się deczko zastarzały, choć w SF Alpha 3 można jeszcze grać przez lata.
BRZYDKIE: Nie trawię części postaci z SFII... Blanka? What the hell...

MARCELLUS: Było Anniversary Collection, jest Anthology, kiedy Encyclopedia lub History, w której znajdą się wymienione przez Gulasha rzeczy, których w Anthology zabrakło? Pewnie prędzej, czy później się pojawi, ale na razie maniacy SFa muszą zadowolić się tym, co mają. A mają solidną składankę świetnych mordoklepek.

Oprócz udanego i skomplikowanego Guilty Gear i oraz wałkowanego w nieskończoność King of Fighters niewiele zupełnie nowych fighterów 2D trafia na rynek. Recykling trwa na dobre, głównie w Japonii, o czym przekonacie się rzucając okiem na bieżącą edycję Fight Clubu. Tymczasem Capcom przypomina o latach świetności Street Fightera wydając kompilację gier z serii Alpha (w Japonii: Zero) świecących triumfy w czasach PS one.

→I TAK SIĘ GRAŁO...

SF Alpha, z całym szacunkiem dla fanów innych gier, to moim zdaniem najlepsza seria dwuwymiarowych fighterów Capcom. Alpha wymaga bardzo szybkich decyzji, agresywnego stylu i skoncentrowania się raczej na ataku, niż obronie. Kolejne części proponowały sporo nowości i ciekawostek choćby w postaci blokowania w powietrzu, counterów, odtaczania się w obronie przed ciosami, custom combo, trzy levele super combosa, wybór super-comba przed walką (ISMy) i tak dalej, co z każdą kolejną częścią czyniło z Alphy serię coraz bardziej rozbudowaną i wartą uwagi. Fenomenu Street Fightera czytelnikom N+ tłumaczyć nie trzeba – skupmy się więc na zawartości pakietu.

Debiutująca jedenaście lat temu pierwsza część odświeżyła główne postacie cofając je do lat młodzieńczych (Ryu, Ken) i uderzyła stylem grafiki mocno w mangę. Pozbyła się także, choć jak się później okazało nie na dobre, części słabo pasujących do końcówki lat dziewięćdziesiątych, przerysowanych potworków (choćby Bison czy E.Honda), a także wykorzystała szanse na przedstawienie nowych bohaterów obecnych już w uniwersum Capcom (Cody z Final Fighta) bądź dało szansę debiutu nowym.

Street Fighter Alpha 2 wyrósł na sukcesie jedynki i jest to z pewnością moja ulubiona część serii. A przynajmniej taka, którą wspominam z największym sentymentem, bo grałem w nią jak wściekły codziennie przez dobrych kilka miesięcy. Autorzy nadali grze jakby lepszy szlif, pojawiło się custom combo pozwalające na sklejenie dowolnego ataku z własnych ciosów, z mocą super-comba, Do współpracy zaproszono nowe postacie, jak choćby starca Gena i młódkę w szkolnym mundurku o imieniu Sakura, a także w jakimś pijackim widzie dorzucono oldschoolowych Zangiefa i Dhalsima (Yoga fire! Bueerk...)

Steet Fighter Alpha 2 Gold, kolejna propozycja w kolekcji, pierwotnie ukazała się tylko w Japonii (jeśli nie liczyć gościnnego występu w Street Fighter Anthology na PS one, kolejnej kompilacji lubującego się w tym temacie Capcom) i oprócz drobnych tweaków w samej rozgrywce zawierała ulubienicę niektórych, Cammy.

A w 1999 roku na PlayStation ukazał się Street Fighter Alpha 3, prawdziwe dzieło sztuki Capcom, które do dziś w mojej opinii pozostaje niedoścignionym wzorem dla wszystkich twórców dwuwymiarowych fighterów. Ponad trzydzieści postaci, znakomite wyważenie i zbalansowanie systemu, możliwość zmiany kombosów i sposobu kumulacji energii przed każdą kolejną walką (wspomniane ISMy), a nawet takie cuda jak rzucanie przeciwnikiem w powietrzu. Kapitalna gra, do dziś w absolutnej czołówce fighterów 2D.

Raczej zabawnym, niż pełnoprawnym dodatkiem jest tu Pocket Fighter, aka Super Gem Fighter MiniMix. To zabawna odskocznia od poważnego fightera na rzecz stylu super-deformed; do tego postacie ze Street Fightera wymieszano z Darkstalkersami. Całość jest sympatyczna, z jajkiem, ale jak już wspomniałem, stanowi jedynie dodatek do właściwej antologii. A skoro mowa o dodatkach, to dlaczego w grze nie znalazł się Super Puzzle Fighter – kapitalna gra logiczna również oparta o tematy i postacie ze Street Fightera?

→I ...DOBRYCH KILKA LAT TEMU

Na **Street Fighter Alpha Anthology** składają się konwersje z automatów (oprócz Alpha 2 Gold, które wydano jedynie na PS one i Saturna), a zatem nie spodziewajcie się dodatków, czy fachowych trybów znanych z domowej konwersji Alpha 3. Za to z przyjemnością mogę napisać, że każda gra dogrywa się niezwykle szybko, redukując do minimum przestoje między kolejnymi walkami. I wszystko jest bardzo fajne, ale Capcom chyba mógł się bardziej postarać, jeśli chodzi o to, co hardcore'owcy lubią w takich kompilacjach – szkice, artworki, wywiady z twórcami, trailery, timeline... Po prostu małą encyklopedię ulubionej serii. Nic z tego – tym razem dostajemy tylko gry, bez bonusów. Szkoda straconej okazji, Capcom.

Gry wyglądają tak i brzmią tak, jak czyniły to podczas swojej premiery – niska rozdzielczość i animowane sprite'y trochę się zestarzały, ale czego spodziewacie się po kompilacji staroci. Być może pamiętacie wydaną dwa lata temu Street Fighter Anniversary Collection, która oferowała na Xboksie możliwość gry przez Internet. Szkoda, że w Alpha Anthology na PS2 nie da się powalczyć w sieci. Hardcore'owi fani serii będą za to po prostu wniebowzięci liczbą sekretnych menusów i przeróżnych ustawień, jak choćby całych ekranów pełnych gwiazdek imitujących ustawienia switchy w maszynach arcade, a zmieniających szczegóły i szczególiki dla poszczególnych postaci.

Tak czy inaczej – mi się ta kompilacja podoba, ale można było oczekiwać więcej.

Gulash ■■

OCENA 8.0/10

DLA FANÓW I DLA NOWYCH W TEMACIE JAK ZNALAZŁ

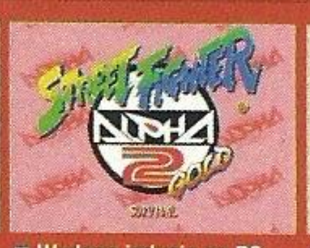
HAJPA, HAJPA!

Hyper Street Figher Alpha to połączenie wszystkich części w jedną, imponującą całość. Napędzający ją silnik pochodzi z SFA3 i nie jest dostępna od początku – trzeba ją dopiero odblokować, ale z pewnością warto w tym celu ukończyć wszystkie gry z kolekcji. W tym odjechanym trybie można sprawdzić w trybie versus wszystkie postacie z każdej części wraz z ich stylami i zupełnie nowymi ISMami. Można więc przetestować Ryu z pierwszej Alphy tym z trzeciej i tak dalej – to już coś zdecydowanie dla maniaków, dla których dzień bez Alphy, to dzień stracony.

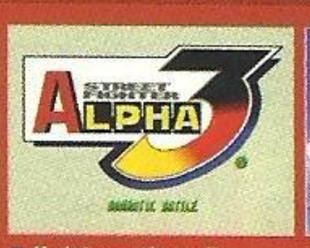
Pięć Street Fighterów na jednej płycie. No, trzy. I dwa bonusy.

■ Zadebiutował w Japonii na automatach w czerwcu 1995 roku. Konwersje na PS one i Saturna jeszcze w 1995, choć Europa czekała do 1996.

■ Sequel zaatakował salony naszych skośnookich braci w marcu 1996 roku, a już w grudniu kręcił się w czytnikach PALowych konsol.



■ Wydana jedynie na PS one i Saturna w Japonii usprawniona i rozbudowana o Cammy Alpha 2 – do tej pory kolekcjonerska rzecz.



■ Kwintesencja serii pojawiła się w 1999 roku. Kowersje na PS one, Saturna, Dreamcasta, a ostatnio na PSP i PS2.

■ W 1997 roku Capcom wydał takiego spin–offa. Konwersja oczywiście na PS one i Saturna pojawiła się w rok później.

FORBIDDEN SIREN 2

PlayStation 2

- Wydawca: SCEE
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Patenty, sightjacking
ZŁE: Duchy, które opętują dusze
BRZYDKIE: z pewnością są Shibito.

BLIZZARD BEAST: Jeżeli liczyliście na to, że Forbidden Siren 2 będzie pozbawione upierdliwych elementów, które charakteryzowały jej w poprzednią część, to jesteście w błędzie. Niestety – w dalszym ciągu mamy tu te kretyńskie patenty polegające na ukryciu jakiejś popierdółki przed graczem i zatajeniu faktu o konieczności jej odnalezienia bądź użycia, co i tak po pewnym czasie nas dopadnie, uniemożliwi dalszą grę i zmusi do powrotu do już zaliczonych misji. Zawsze byłem zwolennikiem jasnego tłumaczenia, czego gra ode mnie oczekuje, a tu twórcy złośliwie robią dokładnie na opak. W moim przypadku zabija to cała przyjemność z gry, bo przecież gram dla przyjemności, a nie żeby się borykać ze złośliwościami, prawda?

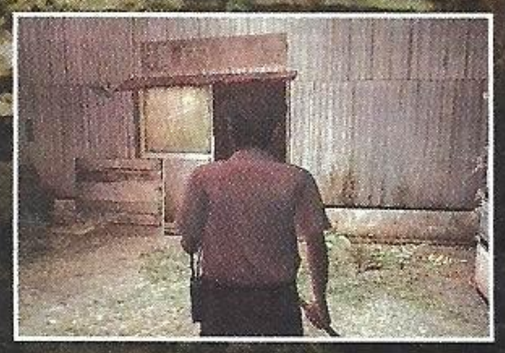
MOMENTAMI BYWA TU STRASZNIE, SZKODA, ŻE NIE TYLKO PRZEZ KLIMAT I FABUŁĘ

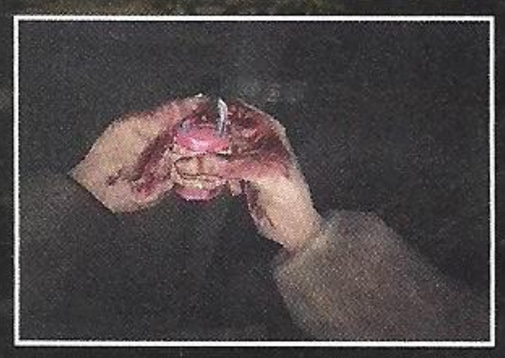
Mimo, iż pierwsza część Forbidden Siren wywoływała mieszane uczucia, Sony zdecydowało się na wydanie kontynuacji. Znów więc spotkacie się z mocno japońską wizją survival horroru. Gotowi?

→I YAMIJIMA ŁELKAM TU

Po przebrnięciu przez ekran tytułowy i wybraniu poziomu trudności pojawia się przed nami siatka, a na niej lista rozdziałów, połączonych ze sobą ścieżkami. Pierwsze kilka poziomów to swoiste tutoriale, w których wyjaśniane są podstawy sterowania i rozgrywki. Obserwujemy podczas nich świat z oczu naszego bohatera. Nie byłoby w tym nic zdrożnego, gdyby nie fakt, iż sterowanie w trybie FPP jest zbyt czułe, a próba precyzyjnego namierzenia czegoś nastręcza kłopotów. Początkowe lokacje to także nauka posługiwania się bronią palną (do której zawsze brakuje amunicji) jak i białą, w szerokim tego słowa znaczeniu (od kijów po łopaty i kilofy). Walka jednak, wbrew pozorom, nie jest tutaj elementem kluczowym.

Najważniejsze jest przetrwanie. A to, na tak nieprzyjaznej wyspie, jak Yamijima, nie jest łatwe. Przyjdzie nam kierować losami przypadkowo zaplątanych w intrygę osób, m. in. dwóch żołdaków, nocnego stróża, wiotkiego dziennikarza pewnego periodyku (jak miło), pisarza czy rezolutnej kobiety obdarzonej paranoicznymi wizjami. Podczas każdej misji czekają na nas zadania, które musimy wykonać, aby przejść do dalszych leveli. Nie należą one do skomplikowanych. Zwykle musimy przedrzeć się przez daną miejscówkę, aby móc posunąć akcję do przodu. Czasem wystarczy walić prosto po ścieżce przez zabitą dechami wiochę, aby pomyślnie ukończyć dany etap, lecz im dalej zabrniemy, tym robi się trudniej. Musimy na przykład znaleźć klucz, którym usuniemy blokadę drogową, by móc podjechać dalej samochodem i rozwalić kraty tarasujące drogę, ale aby tego dokonać potrzebujemy specjalnej liny, którą przywiążemy kraty do auta i wyrwiemy je... Reasumując – jest to schemat podobny do tego, który dobrze znamy z Resident Evil, tyle że w Forbidden Siren 2 przedmiotów jest zdecydowanie mniej. Niekiedy, by rozwiązać zagadki musimy użyć sightjackingu (o którym szerzej w ramce). Autorzy gry postanowili również urozmaicić rozgrywkę poprzez przyłączanie się do nas partnerów. Podróżując przez zasiedloną demonami wyspę, napotkamy na swojej drodze inne postaci, którym będziemy pomagać. Raz będziemy przedzierać się przez misje z żołnierzem, kiedy indziej z pewną niewiastą. Niestety, mocno kuleje sztuczna inteligencja. Żołnierz, mimo iż śmiga z maszynową w łapie, nic a nic nam nie pomaga (shibito mogą nas nawalać z bliska, czy pruć z karabinów z odległości pięciu metrów, a nasz towarzysz będzie stać i gapić się jak ciele na malowane wrota), wzmiankowana panna zaś specjalizuje się w zastawianiu drogi. Dla przykładu, gdy wejdzie się po schodach, a panienka podążać będzie za nami, to gdy zechcemy ze stopni zejść, będzie to mocno utrudnione, gdyż zagrodzi nam drogę powrotną.





Shibito to potężni przeciwnicy. Tylko niektóre postacie dysponują arsenałem, umożliwiającym im przeciwstawienie się demonom. Reszcie pozostaje ucieczka.

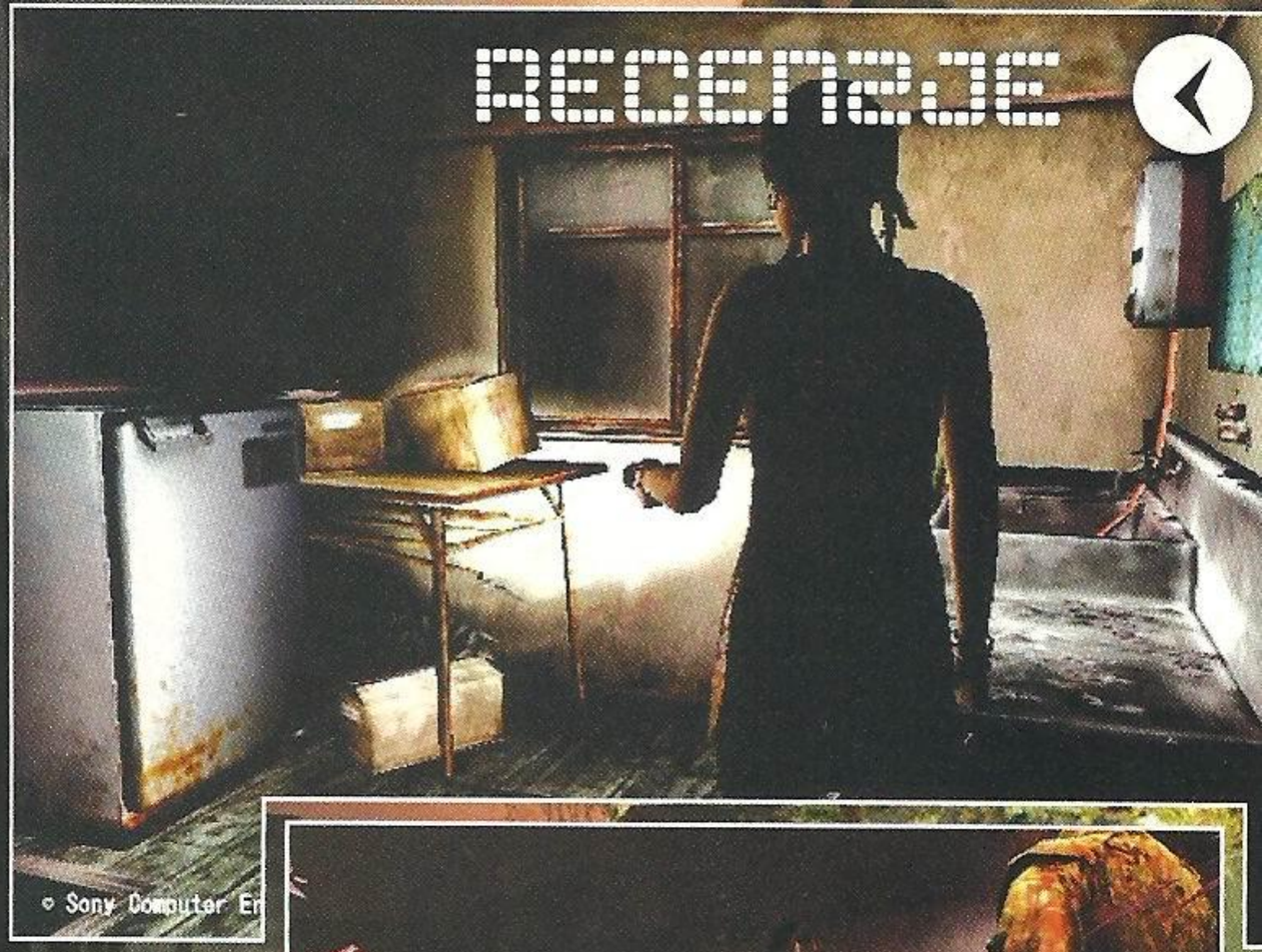
→I KLĄTWA KRĘGU MROCZNEJ WODY

Podczas hasania po kopalniach, wioskach, czy złowieszczych lunaparkach, nie zabraknie walki i skradania się. Przetrwanie i ucieczka to nasze główne cele. Autorzy nie byliby sobą, gdyby nie dali nam sprzętu, który pomógłby nam przeżyć. Do

Mały chłopczyk w piżamie nie ma wesołego dzieciństwa. Już w pierwszej minucie gry zostaje sierotą. A to ci pech.

Zakazanych Syren część pierwsza

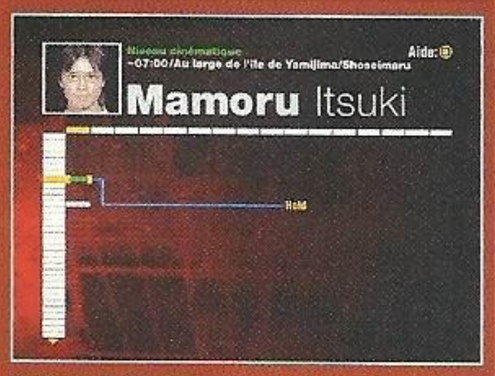
Gra w Japonii zwana Siren, a w Europie Forbidden Siren, nie miała lekkiego życia. Zarówno ze względu na swój osobliwy klimat, który nie każdemu się podobał, jak i na samą rozgrywkę. W prasie i na cenionych portalach zgarniała umiarkowanie pochlebne oceny, co nie sprzyjało sprzedaży. Widać jednak, że Sony nie ma zamiaru się poddawać i swoją grę postanowiło zmienić w serię. Jeżeli wydaje Wam się, że dwójka Zakazanych Syren ma upierdliwe momenty, to najwyraźniej w jedynkę nie graliście – tam było ich bez porównania więcej. Brak mapy, poważne problemy z kamerą, spory poziom trudności, występujący często i gęsto backtracking i niejasne wymagania względem gracza doprowadzały co bardziej nerwowych odbiorców na skraj załamania nerwowego. Byli oczywiście tacy, którzy mocno się jednak wczuwali i nad mankamenty stawiali sugestywny klimat i fabułę. Wielka szkoda, że w sequelu nie wyeliminowano wszystkich niedoróbek.



Pogmatwana historia przypadkowych osób uwięzionych na tajmniczej wyspie wymaga od gracza sporo cierpliwości i pewnej dozy wyrozumiałości, ponieważ gra cierpi na kilka głupich niedoróbek...

Grafika, dzięki digitalizowanym twarzom postaci i klimatycznym miejscówkom, prezentuje się nieźle, choć mimika postaci jest trochę zbyt sztuczna.

Forbidden Chapter



Budowa tejże pozycji jest o tyle dziwna, iż mamy do czynienia z siatką, podzieloną na poszczególne segmenty i drogi, łączące się ze sobą. Kolumny są podzielone na postacie oraz segmenty czasowe, w których się dzieją. Część kwadracików jest wyróżnionych na zielono, co oznacza, że są to scenki przerywnikowe. Jasnoniebieskie pola natomiast oznaczają etap, który powinniśmy w tej kolejności przejść. Prostokąty przecięte na dwie połówki, jedne świecące błękitem, a drugie ciemnoniebieskie, to miejscówki, gdzie mamy do rozwalenia inną misję. Segmenciki przypieczętowane literką „L" mówią, iż nie można w nich pośmigać, bowiem nie wypełniliśmy jakiegoś zadania, bądź nie obejrzeliśmy odpowiedniej scenki, która popchnęłaby wszystko do przodu. Dodatkowo do wielu etapów da się dotrzeć z więcej, niż jednej tylko strony.

naszej dyspozycji oddana została latarka... I to by było na tyle z podstawowego wyposażenia. Dalej, zależnie od postaci, którą kierujemy, w łapach ściskamy giwery, noże czy bagnety. Broń można również podnosić po pokonanych adwersarzach. Asortyment jest bogaty – mamy tu wszelkiej maści ostrza, łomy, rury, karabiny czy pistolety. Możemy też okładać wrogów pięściami, co jednak do skutecznych sposobów nie należy. Gdy dzierżymy w dłoni gnata, możemy się przełączyć na tryb snajperski, jednak brak tu celownika, a sterowanie jest zbyt czułe. Natomiast podczas strzelania z perspektywy trzeciej osoby, kierowana przez nas postać często zasłania nam zakapiora, w którego staramy się wycelować. Amunicji jest mało, a shibito wstają nawet po trepanacji czaszki całym magazynkiem. Poza tym są dość chimeryczni. Raz potrafią dostrzec nas z kilometra, a po wyłączeniu latarki nie są w stanie nic zauważyć z trzech metrów. Są szczególnie groźni, gdy atakują w grupie. Zazwyczaj jednak poruszają się samotnie, chyba że nas zauważą i zaalarmują kumpli, toteż dostaliśmy garść sztuczek, aby odwrócić ich uwagę. Umiejętnością, jaką musimy opanować w pierwszej kolejności, jest z pewnością skradanie się. Światłem z naszej latareczki nie tylko możemy oświetlić sobie teren, by szybciej zlokalizować shibito, ale również unicestwić duchy, które w nie wstępują.

AMUNICJI JEST MAŁO, SHIBITO WSTAJĄ NAWET PO TREPANACJI CZASZKI CAŁYM MAGAZYNKIEM, A NA DOKŁADKĘ ATAKUJĄ SFORAMI.

Do arsenału przydatnych zagrań dołączmy także wybijanie okien i rozwalanie elementów otoczenia w celu odwrócenia uwagi maszkar. Z pomocą przyjdzie nam również umiejętność specyficzna tylko dla upiornej wyspy – sightjacking. Przy rozwiązywaniu zagadek czasem jesteśmy skazywani na metodę chybił-trafił, ale większość z nich to klasyczne „znajdź i połącz przedmioty".

→| ZAKAZANY BACKTRACKING

Atutem Zakazanych Syren jest budowa poziomów. Trzeba oddać szacunek twórcom, albowiem kolejne etapy są zmyślnie zaprojektowane – tak, abyśmy nie uniknęli starcia z przeciwnikami, lub przypadkiem czegoś nie przegapili. Fakt faktem – można się w nich zgubić. Ich wielkość jednak nie poraża. Szczególnie, jeśli wziąć pod uwagę, iż przyjdzie nam często do nich wracać. Zmienia się jedynie ekipa wrogów, których przyjdzie nam wykosić, czy też ominąć, wedle uznania. Backtracking jest jednym z najpoważniejszych mankamentów tej pozycji. Otóż podczas przechodzenia danego etapu mamy główne cele, ale i poboczne, które, jeśli mamy chęci, możemy wykonać. Okazuje się jednak, że bez dogłębnej penetracji każdego pomieszczenia czy lokacji, nie uchylimy się od wracania się doń. Gdy podczas przedzierania się przez kolejne poziomy napotykamy przeszkodę – musimy się cofnąć do któregoś z poprzednich leveli, bo okazuje się, iż nie zabraliśmy jakiegoś leżącego w kącie, zupełnie niewidocznego klucza, albo nie otworzyliśmy przez przypadek jakiś drzwi, co później rzutuje na fabułę i dalsze postępy w grze. Niestety, podczas pierwszych podejść zazwyczaj nie jesteśmy o takich faktach informowani, co zmusza nas do ciągłego łażenia tam i z powrotem. Jeszcze gdyby był to jakoś fajnie uzasadnione, motywowało do dalszego działania, ale backtracking jest po prostu nudny i powoduje monotonię, za którą przecież nie przepadamy.

→| SHIBITO BANZAI

Graficznie Forbidden Siren nie ma się czego wstydzić. Zdigitalizowane twarze shibito jak i postaci, którymi śmigamy, mogą się podobać, choć czasem pozostaje wrażenie, pardon, „drewnianej mimiki". Tak samo jest z animacją w niektórych scenkach przerywnikowych – ludki się ruszają, jakby kij połknęli. Design shibito powtarza się, jednak ich wykonanie stoi na przyzwoitym poziomie. Ze ścieżką dźwiękową jest nieco gorzej. Muzyka nie zostaje w pamięci, ale dialogi i lektorzy są całkiem nieźli. Gdyby nie backtracking i kilka niedoróbek w sterowaniu, dostalibyśmy bardzo dobry horror okraszony specyficznym klimatem. I choć Forbidden Siren 2 jest przesiąknięty japońską mitologią i nawiązaniami do tradycji Kraju Kwitnącej Wiśni, to nie powoduje niestrawności. Interesująca fabuła, ciekawe patenty, długi czas grania – to z pewnością skusi miłośników nie tylko poprzedniej odsłony, ale także innych fanów „survivalu". **Ganon** ■■

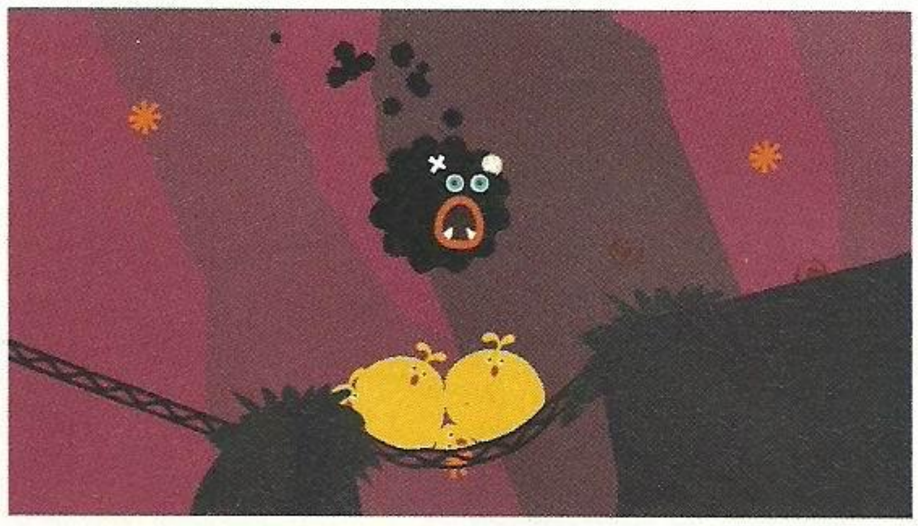
OCENA 7.5/10

DLA MIŁOŚNIKÓW JEDYNKI W SAM RAZ

CUDZYM OKIEM

To umiejętność, którą można nabyć jedynie na wyspie Yamijima. Jest to możność widzenia tego, co mają przed oczyma nasi wrogowie, bądź partnerzy, z którymi znaleźliśmy się w opałach na posępnej wysepce. Wduszając L2 i nastrajając analogiem kolejną wizję, możemy poznać położenie wroga, ścieżki którymi chadza, jak go ominąć. Czasami mamy okazję spojrzenia na świat okiem kogoś całkiem innego – w jednej z lokacji dysponujemy możliwością obserwowania otoczenia z perspektywy Yuri, która widzi więcej niż zwykły śmiertelnik. Dzięki temu ujrzymy układankę, która ma wielkie znaczenie w rzeczonej misji. W innym etapie z kolei, gdzie kierujemy niewidomym, na pomoc przyjdzie nam pies, z którego perspektywy poprowadzimy ślepca. Dzięki temu sprytnemu patentowi będziemy mogli także cofnąć się w czasie, zobaczyć cudze wspomnienia i znaleźć cenne wskazówki.

Przygodom znakomicie animowanego gluta towarzyszy najsłodsza grafika, jaką jesteście w stanie sobie wyobrazić. A muzyczka? Chór chłopięcy śpiewający po solidnej dawce helu... No po prostu brak słów.



LOCO ROCO

NAJSŁODZIUSIEJSZA GIERECZKA NA KIESZONSOLKI! BEZ DWÓCH ZDANEK!

PSP

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sony
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Maksymalnie uspokajająca i przyjemna zabawa bez zbędnych nerwów i stresów. Po prostu słodziutka.
ZŁE: Bardzo prosta, bardzo krótka i dla niektórych za bardzo infantylna.
BRZYDKIE: Sam jesteś brzydki! A Loco Roco jest cukierkowo prześliczne!

GULASH: Qoora to taki koleś, który z jednej strony uwielbia hodowlę gangsterów w GTA i wycieranie krwi z wirtualnej glazury w łazience, a z drugiej rozczula się na widok kulejącego pieska. A Loco Roco to z kolei taka gra, przed którą biję pokłony. Moment, w którym poznacie nemezis tytułowego bohatera, moment w którym zostaniecie... połknięci i będziecie przedostawać się przez układ pokarmowy bestii aż do... hmm... do dołu... Dla mnie to bezsprzecznie mistrzowska, znakomita gra. 9/10!

Co tu dużo mówić – **Loco Roco** oczarowuje od pierwszego wejrzonka! Ech, przecież ta giereczka jest tak przesłodka, milusia i sympatyczniusia, że nie mógł się jej oprzeć nawet ogolony na łyso koleżka wyciskający sto czterdzieści kilogrameczków na klateczkę! A to już naprawdę o czymś świadczy.

→I Z GÓRKI NA PAZURKI

Ale co właściwie jest takiego słodziusiego w **Loco Roco**? Przecież to tyiko giereczka o kuleczce przemierzającej kolejne poziomiki w celu dotarcia do swego rzepkowego domku! No właśnie! Tutaj wszystko, dosłownie wszystko – począwszy od samej kuleczki poprzez poziomiki, a na domeczku kończąc – ocieka wręcz nieprzyzwoitą słodyczą i wibruje nieopisaną radością kolorów i czarującą nuteczką beztroskiej radości. No spójrzcie tylko na tego uroczego glucika na obrazkach! Czyż nie jest „koffany"? Oczywiście, że jest! I ten glucik to właśnie tytułowe **Loco Roco**. Na począteczku każdego etapiku kierujemy jednym takim blobem, a właściwie to światem, który go otacza. Nasz kolorowy żelek sam sobie podskakuje w miejscu i wydaje przeróżniaste i niezwykle słodziutkie dźwięki, gdy tylko zostawimy go samego sobie. Trzeba jednak bardzo uważać, bo wówczas nasza rozbawiona kuleczka lubi pakować się w przeróżne tarapaty! Wystarczy jednak skorzystać z przycisków L i R, którymi przechylamy planszę o kilkadziesiąt stopni w prawo lub w lewo, a szalona kuleczka posłusznie zacznie się toczyć w określonym kieruneczku. Natomiast gdy tylko wciśniemy jednocześnie L oraz R, żelek radośnie podskoczy przelewając w powietrzu swoja kolorową ektoplazmę... Mmmm, słodziutkie! I to by było na tyle, jeśli chodzi o sterowanie. Serio!

Ale wróćmy jeszcze na chwileczkę do samych Loco Roco. Otóż w giereczce występuje kilka odmian tych zwariowanych i rozśpiewanych piłeczek, a nowe ich rodzaje odkryjecie przechodząc kolejne światy i zdobywając jak najwięcej punktów na każdej z plansz. I tak można będzie odkryć między innymi – różowiutką jak pupka niemowlaczka panią glutową, czarniutkiego gangsta blobika, czy też zieloniutkiego żelka zachowującego się niczym plazmowaty alfonsik. Tutaj spotyka nas niestety pierwszy zawodzik. Poszczególne gluciki nie różnią się bowiem między sobą praktycznie żadnymi umiejętnościami, a tylko niektóre wydają się nieco wyżej skakać. Jedyną charakterystyczną zdolnością, jaką dysponują wszystkie kuleczki jest możliwość „błyskawicznego" podziału lub połączenia się w jedną dużą kulkę, kiedy wciśniemy lub przytrzymamy przycisk z symbolem „kółeczka". Do czego taka umiejętność może się przydać?

→I ŚMICHY CHICHY

Zielonkawy blobik chichra sobie wesoło w kącie, kiedy nagle przechylamy planszę i kuleczka zaczyna się toczyć po trawce w prawą stronę. Wskakujemy szybciutko na wzgórek, gdzie rośnie sobie czerwona roślinka, zjadamy kwiatek i już żelek gwałtownie grubieje stając się... podwójnym żelkiem. Dobra, pędzimy dalej i uderzamy w ściankę planszy! Oho! Żelek odkrył tajne przejście! Hurra! Zachłannie pożeramy słodziutkie owoce, zgarniamy dużą pomarańczkę, jeszcze dwa czerwone kwiatuszki zwiększające objętość gluta i lądujemy na końcu sekretnej komnaty, gdzie znajdujemy krecika! No, tak naprawdę to ten krecik nazywa się Muimui i za znalezienie oferuje nam bonusy w postaci elementów do budowy domku Loco Roco albo nowe melodyjki, ale w rzeczywistości bardzo przypomina bohatera popularnej niegdyś u nas bajeczki. Po okazaniu wdzięczności przez Muimui wracamy na właściwą trasę i zaczynamy skakać w górę po brązowych grzybkach, aby po drodze pożreć kolejne dwa kwiatuszki. Nasz żelek znacznie już się rozrósł i teraz spotyka na swej drodze przeszkodę nie do przebycia – wąską rynienkę w ścianie. Gabaryty gluta nie pozwalają mu się przecisnąć, więc szybciutko wciskamy kółeczko i żółta błyskawica dzieli blobika na kilka mniejszych kulek przy akompaniamencie krzyków i śmiechów. Teraz wszystkie żelki toczą się w dół wąską rynienką, aby nagle zostać porwane przez zimny prąd powietrza i zaniesione daleko pomiędzy chmurki. W końcu lądowanie i wszystkie kuleczki znowu zamieniają się w jedną dużą banieczkę pożerającą kolejne owoce i kwiatuszki. Na każdym z poziomików znaleźć można nawet do kilkuset owoców i po dwadzieścia kwiatuszków zwiększających naszego żelka. Przejście każdego etapu (w **Loco Roco** mamy pięć światów – po osiem etapów każdy) zazwyczaj zajmuje średnio od czterech do dwunastu minut. Ogólnie jednak czas przypadający na dany poziom zależy od tego, czy postanowicie odnaleźć wszystkie sekrety i zaliczyć każdy poziom z komplecikiem dwudziestu Loco Roco.

→I CIASTECZKA, CUKIERECZKI...

I chociaż etapy dosyć szybko zaczynają się powtarzać, to jednak żadnemu z nich nie można odmówić niesamowitego uroku i wspomnianej już słodyczy. Proste, pastelowe kolory cudownie pasują do miękkiej, łagodnej kreski, jaką zostały narysowane poszczególne plansze, a sama animacja i projekt kuleczek oraz innych stworków zamieszkujących krainę **Loco Roco** potrafią rozbroić dosłownie każdego. Nawet te przebrzydłe, czarne stworki „modzio" zaopatrzone w czarne niby-rączki i pożerające nasze kuleczki, nie są w stanie wywołać całkowitej odrazy! Po prostu one także są takie słodziusie! Zupełnie jak istotki przypominające hatifnaty, dla których nasze kuleczki śpiewają w zamian za prezenty, czy też ogromne pałeczki wybijające żelki w wysoko położne rejony planszy. A skoro już wspomnieliśmy o śpiewaniu, to zaznaczmy, że nie tylko grafika i charakter plansz jest absolutnie cukierkowo-landrynkowy, ale także całe udźwiękowienie **Loco Roco** przypomina istny festiwal słodyczy. Gluciki uwielbiają śpiewać przy różnych okazjach swoimi cieniutkimi głosikami, w tle przygrywa radosna muzyczka, a okrzyki i dźwięki wydawane przez wszystkie żyjątka to naprawdę niepowtarzalna kakofonia sympatycznych pisków i innych świergotów.

→I CAŁUSKI

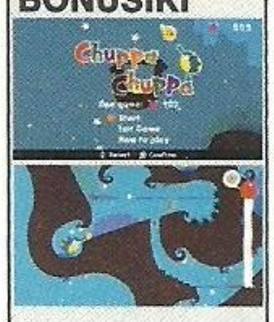
Nawet pomimot tego, że **Loco Roco** jest dość krótką grą, to nie żałuję ani sekundy spędzonej z kolorowymi żelkami! To zdecydowanie najsłodsza pozycja, w jaką kiedykolwiek grałem. Maleńkie lokoroczki rozweselą nawet największego malkontenta!

Qoora ■■

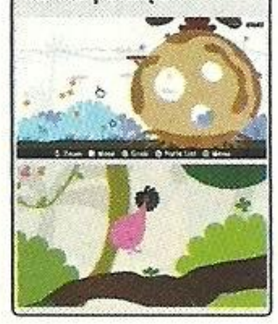
OCENA 8.0/10

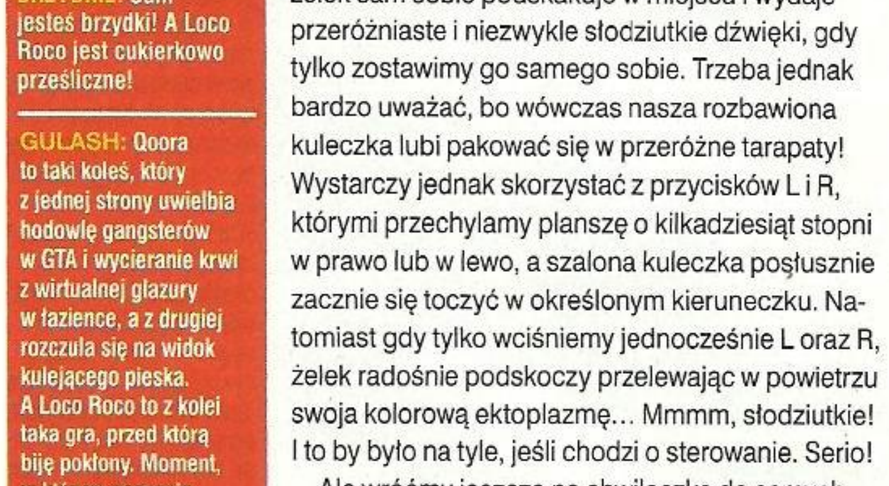
KUCI, KUCI, KUCI...

BONUSIKI

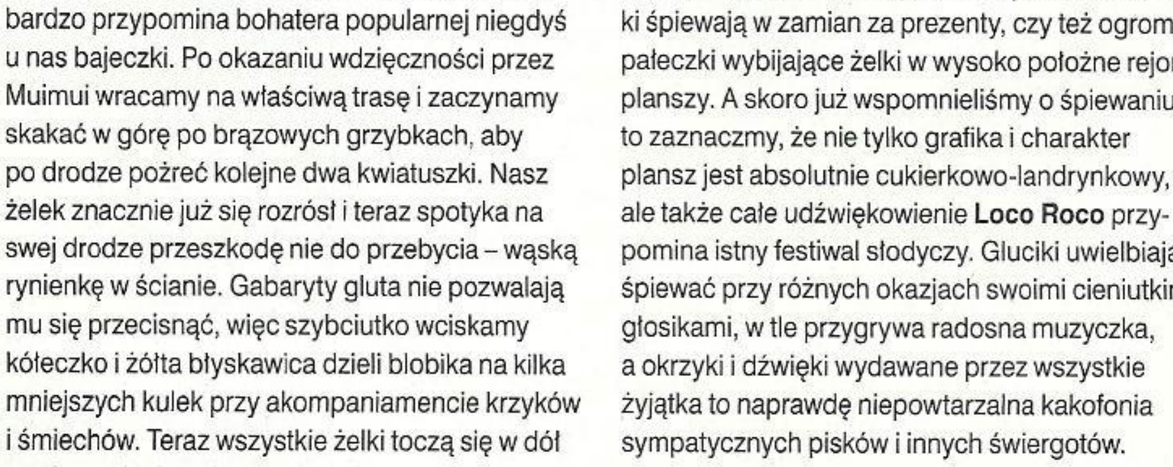


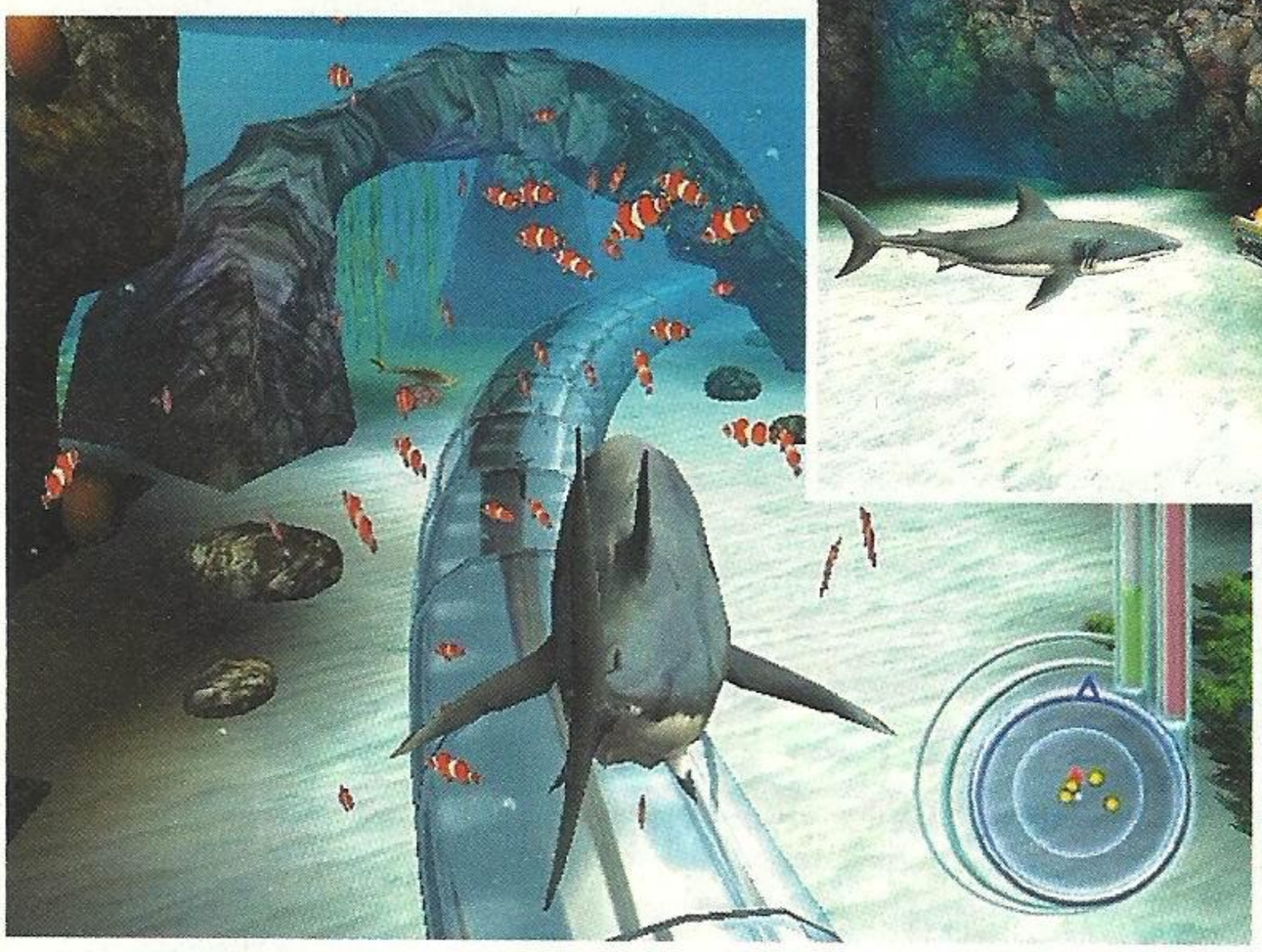
Oprócz podstawowego trybu autorzy przygotowali także bonusiki w postaci trzech mini gierek i jednego sporego domku naszych uroczych żelków. Kiedy znudzi Wam się już bicie rekordów czasowych na poszczególnych planszach, zawsze będzie można chociażby spróbować złowić jakąś maskotkę w specjalnym automacie ze sporym chwytakiem, czy też urządzić rzepkowy domek, w którym lubią bawić się sympatyczne blobiki. Mebelki, huśtaweczki, klocuszki i tym podobne zdobywamy właśnie w dodatkowych mini gierkach oraz zgarniając wszystkie „znajdźki" na poszczególnych planszach. Całkiem przyjemniutkie to dodatki, ale nie liczcie na dodatkowe godziny rozrywki, bo to raczej typowe ciekawostki na kilkadziesiąt minut zabawy, zupełnie jak możliwość robienia zdjęć żelkom i zapisywania ich na karcie pamięci.

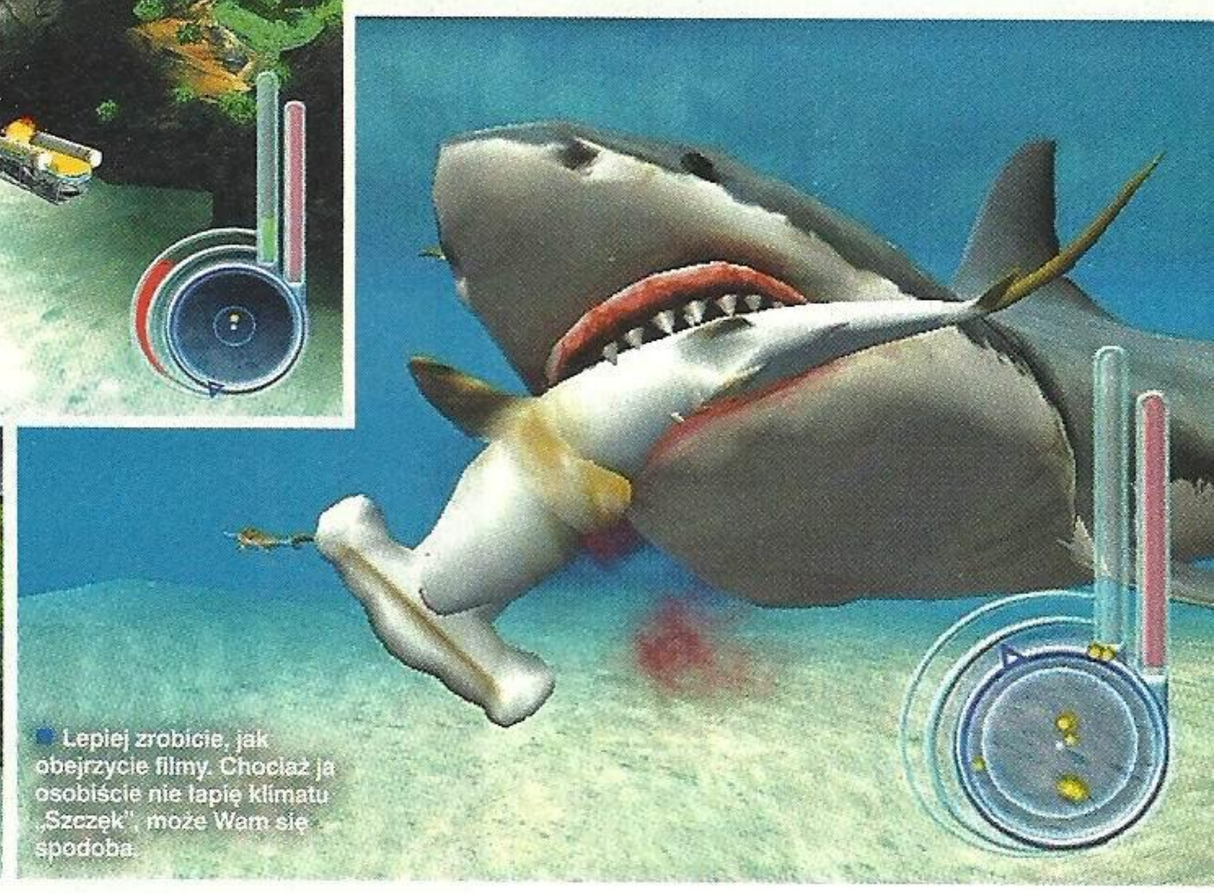




■ Gdy grubiutki Loco Roco nie jest w stanie przecisnąć się przez szczelinkę, może rozmnożyć się przez pączkowanie. Maluchy z pewnością dadzą radę.







Lepiej zrobicie, jak obejrzycie filmy. Chociaż ja osobiście nie łapię klimatu „Szczęk", może Wam się spodoba.

PlayStation 2

- Wydawca: Majesco
- Producent: Appaloosa
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: Możliwość zdemolowania łodzi, przystani, zjedzenia niewinnych ludzi.
ZŁE: Sterowanie, praca kamery, głosy postaci, widoczność pod wodą.
BRZYDKIE: Moment wypłynięcia na powierzchnię w okolicach plaży – gałki oczne pękają.

MARCELLUS: Taka licencja mogła trafić wyłącznie do chłopaków z Appaloosa, szkoda tylko, że nikt ich nie uprzedził o tym, że rekin będzie musiał całkiem często wypływać na powierzchnię, a nawet, o zgrozo, wyskakiwać na brzeg. Uwierzcie Mielowi, to naprawdę zostało skandalicznie wykonane. Pod wodą to zupełnie inna, całkiem niebrzydka gra. Jaws Underwater powinni robić chłopaki z Appaloosa, ale Jaws Surface ktoś zupełnie inny.

JAWS UNLEASHED

TEMU REKINOWI NAJWYRAŹNIEJ KTOŚ WYBIŁ ZĘBY

Pomysł stworzenia gry, której bohaterem byłby wielki, wściekły rekin atakujący wszystko na swej drodze, na pierwszy rzut oka może wydawać się nietrafiony. Powiedzcie sami, bardziej interesujące jest bieganie gangolem po mieście pełnym ludzi oraz samochodów i wykonywanie misji dla szefów mafii, czy pływanie przerośniętym wybrykiem natury zjadającym ludzi? Mimo to chciałem sprawdzić ten tytuł – wszak jego autorzy (węgierska ekipa Appaloosa) jakiś czas temu stworzyli świetne Ecco the Dolphin, więc jak mało kto znają się na robieniu dobrych gier, których akcja toczy się pod wodą.

→I KOSZMARY, KOSZMARY

Trzydzieści lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie, czyli mniej więcej w czasach obecnych, koszmar mieszkańców wyspy Amity powraca. Nie zważając na fakt, że już trzykrotnie tamtejsza ludność padała ofiarą rekina olbrzyma, władze nie zleciły bacznej obserwacji oceanu i dlatego w spokoju mógł narodzić się tam kolejny głodny i bardzo agresywny Bruce. Nie jest to co prawda imię „bohatera", ale modelu zwierzęcia wykorzystywanego podczas kręcenia „Szczęk", a więcej takich ciekawostek można poznać w trakcie doczytywania się kolejnych misji, co jest miłym dodatkiem również dla osób niespecjalnie będących fanami filmu. Tylko po co grać jeśli się takowym nie jest?

Do polowania na ludzi teoretycznie zachęca otwarty, zróżnicowany teren gry, a więc nie tylko plaże, ale też kanały, czy park rozrywki. Wszędzie tam znajdą się nieszczęśnicy służący rekinowi za przekąskę oraz dające się zniszczyć obiekty. Wielokrotnie przychodzi rozbijać w drzazgi łodzie, a nierzadko nawet całe przystanie, przy czym robi się to nie tylko dla zabawy, ale również dla popchnięcia fabuły do przodu. A skoro o niej mowa, to warto zaznaczyć, że w wielu momentach nie rekin, a ludzie przedstawieni są w złym świetle – raz jako myślący tylko o pieniądzach, a nie bezpieczeństwie zwiedzających, szefowie parku rozrywki, innym razem jako truciciele środowiska. Daleki jednak jestem od stwierdzenia, że autorzy chcieli pokazać żarłoczne zwierzę jako karzącą rękę matki natury.

→I KOSZMARÓW 4 PARY

Nie pytajcie proszę jak wygląda ogromny rekin, który wypływa na plażę i podskakując niczym ryba wyciągnięta z wody próbuje zbliżyć się do ofiary. Na dodatek ma kilka sekund na to żeby zejść z lądu, bo w przeciwnym razie po prostu zdechnie. Wygląda to komicznie, ale w sumie dałoby się przeżyć, gdyby nie to, że zdarza się zaciąć na niewidzialnej przeszkodzie uniemożliwiającej powrót do wody. Nie, w sumie nawet i tym elementem bym się nie przejął, ale już nie do przyjęcia jest fakt, że czasem trzeba tak wyskoczyć z wody, żeby złapać nie zwyczajnego plażowicza, a żołnierza ostrzeliwującego „bohatera". Jest to dość trudne z powodu okropnego sterowania, na tyle niedokładnego, że nie można odpowiednio wycelować i wynurzyć się wystarczająco, by ofiarę złapać. Nie lepiej jest pod wodą, gdzie również często mijamy się z celem, co niby można tłumaczyć pokaźnymi rozmiarami rekina, ale pamiętajmy, że mamy do czynienia z grą, a nie z jakimś symulatorem, więc można było się pokusić o ułatwienie zabawy.

Jeszcze gorsza jest praca kamery przywodząca na myśl filmy kręcone na weselu przez wujka Franka po kilku głębszych. Najgorzej jest gdy trzeba się wynurzyć, bo wtedy obraz nagle przeskakuje zza rekina gdzieś w losowe miejsce nad wodą i kompletnie nie wiadomo co się dzieje. Zdarzało się podczas podgryzania pali podtrzymujących małe drewniane budynki, że przy każdym kolejnym ruchu bohatera kamera prezentowała albo dno, albo jakiś pal dosłownie z pięciu centymetrów, a to znowu jakieś miejsce na ciele rekina.

→I NIC SPECJALNEGO

Animacja ruchów stworzenia jest bardzo naturalna, to znaczy wygląda bardzo przekonywająco w oczach kogoś, kto (jak ja choćby) jest totalnym laikiem i niewiele wie o mieszkańcach oceanów. Podwodny świat tętni życiem, pływają rozmaite ryby, a także większe stworzenia jak orki, z którymi czasem przychodzi walczyć. Znalazło się też miejsce dla delfinów, wydawało mi się również, że słyszę foki, ale nie do końca jestem pewien czy jakąś widziałem. Przydałoby się poprawić widoczność i trochę dopakować zwierzaki polygonami, ale to nic – tragedia zaczyna się po wypłynięciu na powierzchnię. Otoczenie jest bardzo, ale to bardzo brzydkie, a postacie są tak proste, że ze spokojem mogłyby straszyć w grach na NESa. Nie uwierzę, ze tych zbitków może dziesięciu polygonów nie dało się zastąpić czymś, co bardziej przypominałoby ludzi – że niby mocy nie starczyło? Łyknąłbym to, gdybym widział jakieś niesamowite efekty, ogromny świat gry, milion postaci na ekranie. Nic z tego, wychodzi na to, że Appaloosa powinni robić to, co potrafią najlepiej, czyli gry których akcja toczy się pod wodą. Na ląd niech lepiej nie wychodzą.

Mielu ■■

OCENA 4.0/10
DELFIN 1:0 REKIN

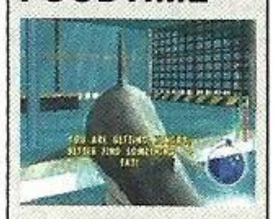
McRekin, czyli how much is the fish

Rekin to jednak ma ciężkie życie. Cały czas potrzebuje jedzenia, bo jeśli za długo będzie głodować odbije się to na jego zdrowiu. Tyle tylko, że tutaj długo oznacza może minutę, albo półtorej. Szybko zaczyna to irytować, tym bardziej, że polowania nie ułatwia ani sterowanie ani szalejąca kamera.

Nie ma sensu pytać o poziom fabuły, czy sensowność niektórych misji. Wystarczy popatrzyć na początek gry, kiedy to rekin musi uwolnić się z laboratorium, a dokonuje tego poprzez złapanie pracującego tam naukowca i podpłynięcie z nim do czytnika kart magnetycznych. Pomysłowy zwierzak, prawda?

Pytacie o muzykę? Są kawałki grane przez orkiestrę, ale to jedyne, co można o nich powiedzieć. Jeśli chodzi o dźwięki nie oczekujcie, że np. łodzie będą brzmieć niewiadomo jak prawdziwie. Ważne, że przynajmniej odgłosy wydawane przez zwierzęta są w miarę przekonywające. Krótko mówiąc – nic specjalnego.

FOODTIME



Mały przykład jak działa inteligencja postaci w grze. Na widok rekina zaczynają uciekać krzycząc co kilka sekund, że nie uda im się przeżyć, nawet pomimo tego, że stoją w bezpiecznej odległości. Wystarczy się jednak zanurzyć, żeby bezmyślnie podeszli do brzegu, czy weszli do wody jakby nigdy nic.

Neon

Coś Was męczy to VR. No ale dobra, drukujemy. Dajcie znać, czy podobał Wam się materiał o Psygnosis i czy chcecie takich więcej. [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

W poszukiwaniu obecnej generacji

Tak się składa, że gier wartych sprawdzenia jest o wiele więcej niż czasu, który można poświęcić na rozrywkę. Zwłaszcza, że gdy gra się niekiedy z konieczności, człowiek chce się zrelaksować w zupełnie inny sposób. Mimo to w ramach nadrabiania zaległości (co jest raczej pracą syzyfową) udało mi się ukończyć Fahrenheit. Krótko mówiąc, zrobił na mnie ogromne wrażenie i kazał jeszcze raz zastanowić się nad kierunkiem, w którym ewoluują gry. Aż tak bardzo wybija się na tle szare masy innych produkcji.

Mimowolne rozmyślania doprowadziły mnie do całkiem śmiałego wniosku. Otóż wychodzi na to, że tylko może dziesiąta część wszystkich gier, jakie ukazały się przez te lata na PS2, Xboxa i GameCube'a, naprawdę należy do bieżącej generacji. Czyli, w mniejszym bądź większym stopniu, reszta wciąż tkwi w epoce PS one i N64. Bo to, że produkt hula na nowym, mocniejszym sprzęcie, jeszcze nie czyni z niego gry next-gen. Według mnie, żeby zasłużyć na to miano, musi w każdym aspekcie nieść skok jakościowy. I w grafice, i dźwięku, i klimacie, ale przede wszystkim – rozgrywce. Oczywiście wszystkie te składowe trochę się wzajemnie przenikają, ale mimo wszystko pewien podział funkcjonuje. Taki na przykład Wind Waker. Przełom w grafice jest oczywisty, nawet jeśli nie pod względem technicznym, to przynajmniej (właściwie powinienem napisać: przede wszystkim) designu i artyzmu. A reszta? Pływanie łodzią jest jakąś nowością, ale czy znów tak bardzo różni się od jazdy na koniu? W żadnym wypadku nie przeczę, że Wind Waker jest grą prześwietną i wyjątkową. Dowodzę tylko, że brak w niej przełomu. Bo skoro oczekujemy od nowych konsol, by wzniosły na zupełnie nowy poziom oprawę (stąd przecież narzekania na tytuły startowe X360), to czemu nie oczekiwać tego samego po gameplayu? Nowa generacja to może niekoniecznie rewolucja, ale na pewno mocny kop w ewolucję. A w wielu pozycjach tego nie czuć. Oczywiście z jednej strony nie od wszystkich należy tego wymagać (bijatyki, sportówki) i nie wszystkie się zestarzały (właśnie Zelda), ale zręcznościówki, platformówki czy przygodówki powinny wieść prym wśród nowych rozwiązań.

I taki jest właśnie Fahrenheit, który może być pewnym symbolem. Symbolem, że prawdziwej innowacji nie są potrzebne ani nowe kontrolery, ani wielordzeniowe procesory, czy przepastne twarde dyski. Quantic Dreams zadali kłam obu „filozofiom", które nadchodzą wraz z nową generacją. Z jednej strony ich wizja Quick Time Events wraz z nietypowym, ale prostym i genialnym sterowaniem pozwala z politowaniem popatrzeć na pilot od Nintendo, jako JEDYNE lekarstwo na brak nowości. Z drugiej strony grafika Fahrenheita – to niesamowite, że pomimo skromnych środków developerzy zbudowali tak klimatyczną i wciągającą opowieść, bardzo mocno oddziaływującą na gracza. I nie potrzebowali do tego nic więcej niż sześcioletnie PS2. Oczywiście Fahrenheit ma jeszcze wiele innych zalet, które czynią go wyjątkowym, ale nie mam zamiaru pisać drugiej recenzji – Grabarz uczynił to doskonale.

Wpatrując się w monitor, mogę przywołać z pamięci tylko jedną pozycję, którą bez żadnych zastrzeżeń zaliczę do prawdziwych gier obecnej generacji obok Fahrenheita – to niezapomniane Eternal Darkness. Oczywiście na pewno jest ich więcej (wstępnie na myśl przychodzi mi Burnout i Metroid Prime), a zgaduję, że większości nawet nie widziałem na oczy. W końcu na półce z zaległościami leży wciąż kilka(naście) gier zwanych must-have.

Pytanie brzmi, ile tytułów startowych PS3 i Wii naprawdę będzie można nazwać pozycjami next-genowymi? Bo jeśli Wii-lot nie zmusi developerów do rewolucyjnych zmian w samym gameplayu, a szczytem możliwości rdzeni Cella okaże się „real-time weapon changing"* podczas walki z „giant enemy crab"*, to ja serdecznie podziękuję.

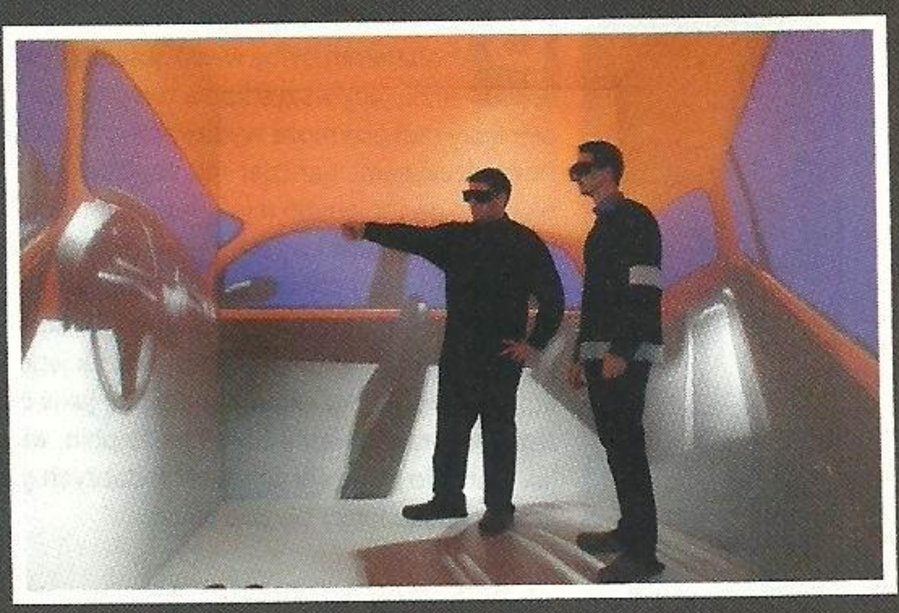
Kaxi ■■

* – Genji II na PlayStation 3, cytaty z notki prasowej

Wirtualna groza

W XX WIEKU POJAWIAŁY SIĘ POWIEŚCI, FILMY, KOMIKSY I GRY VIDEO, KTÓRYCH TEMATEM STAWAŁ SIĘ MOTYW GIER WIRTUALNYCH. WIRTUALNA ROZRYWKA JEST MOŻLIWA DO WPROWADZENIA W ŻYCIE, PYTANIE TYLKO: PO CO?

VR może nadejść już niebawem, a to za sprawą odkrycia wpływu ładunków elektrycznych na centralny układ nerwowy człowieka. Swego czasu w USA dochodziło do porwań ludzi przez przybyszy z kosmosu, jednak część świata nauki negowała ten fakt obarczając winą za te głębokie przeżycia ładunki elektryczne i ich wpływ na człowieka. Przeprowadzono nawet eksperyment mający na celu przede wszystkim zaprzeczenie faktu porwań przez UFO. Eksperyment ów polegał na tym, że zamykało się w pomieszczeniu obiekt eksperymentu i wprowadzało się do jego mózgu lekkie ładunki elektryczne. Ludzie, na których przeprowadzono eksperyment, stwierdzili, że czuli czyjąś obecność w pomieszczeniu, w którym ich zamknięto, czuli nawet czyjś dotyk, pomimo iż czuwający nad eksperymentem uczeni nie stwierdzili niczyjej obecności. To właśnie doświadczenie stało się dowodem na to, że jednym z elementów do stworzenia gier wirtualnych mogą być ładunki elektryczne. Dzięki nim można będzie wprowadzić graczy w świat gry wirtualnej i zarzucić ich milionami obrazów, dźwięków i wrażeń smakowo-dotykowych, czy w końcu też węchowych.



Wyobraźcie sobie, że nie musicie już używać żadnego ze znanych nam obecnie kontrolerów, monitorów komputerowych, telewizorów i niczego, czego teraz używamy do gier. Wszystko będzie generowane w Waszym mózgu i przy jego pomocy będziecie mieli wpływ na część wydarzeń w świecie samej gry. To brzmi pięknie, ale czy nie ma i w tym przypadku, drugiej strony medalu?

Owszem, jest. I to straszna. Załóżmy, że podejdziemy do świata gier wirtualnych, jak do zwykłej gry. Wszystko będziemy traktować jak fikcję i wejdziemy w świat samej gry, która nie tylko będzie wyglądać i brzmieć realistycznie, ale i realistycznie naśladować rzeczywisty świat. Dla przykładu wyobraźmy sobie, że jesteśmy w jakiejś grze pozwalającej nam na wszystko – nad miastem latają olbrzymie statki bojowe najeźdźców, śmigłowce, myśliwce, po ziemi kroczy piechota, jeżdżą czołgi, opancerzone wozy bojowe itp. My jesteśmy uzbrojeni w najpotężniejszą broń, jaką możemy sobie wyobrazić jak np. wyrzutnię mini-głowic nuklearnych i niszczymy najeźdźców, ale tutaj się odzywa jeden z nawyków typowych dla większości graczy. Mianowicie świat gry pozwala na zniszczenie wszystkiego wokół i jako, że jest realistyczny, możemy w nim bez obawy przed napisem Game Over niszczyć tą wyrzutnią miasto, którego mieliśmy bronić, zabijać naszych pomagierów (NPCów), cywili i zwierzęta. Jesteśmy pod wrażeniem realistycznie oddanego bólu i cierpienia naszych ofiar oraz fizyki rozrywających się ciał, tryskającej na wszystkie strony krwi i walących się budynków. Niby to tylko gra, ale nasza podświadomość po zbyt długim „przesiadywaniu" w świecie gry może zacząć zatracać granicę pomiędzy rzeczywistym światem a fikcją.

Co to oznacza? Oznacza to, że gracz może siać spustoszenie także w świecie realnym. Ale do tego nie potrzeba gry wirtualnej. Widzieliśmy już takie przypadki, jak choćby przy fascynacji Grand Theft Auto, w wyniku których gracze popełniali przestępstwa, by poczuć się jak bohater gry. Ale w przypadku gier wirtualnych może dojść raczej nie do chęci poczucia się, jak postać ulubionej gry, ale do całkowitej zmiany osobowości. A wszystko dlatego, że podświadomie traktujemy świat, w którym żyjemy, jak grę, gdyż nasza podświadomość zatarła granice pomiędzy realem, a światem naśladującym go.

Innym minusem gier wirtualnych może być właśnie ich doskonałe przekazywanie bodźców. Na przykład bólu. Czy tego chcemy, czy nie, będziemy mogli czuć nawet ból, a to raczej będzie olbrzymią wadą tej dziedziny rozrywki. Wyobraźmy sobie, że jesteśmy z zamczysku i stoi przed nami boss, który nie dość, że jest do przesady dobrze zbudowany, to jeszcze ciężko uzbrojony i ma usposobienie sadysty. Grozi więc naszej świadomości uczucie bólu i cierpienia. Może w rzeczywistym świecie po zakończeniu gry nie będziemy mieli uszczerbku na zdrowiu fizycznym, ale czy tak samo będzie ze zdrowiem psychicznym? Obawiam się, że poprzez perfekcyjne oddanie bólu i cierpienia możemy mieć zwichrowane zdrowie psychiczne. Mogą się bowiem narodzić złe wspomnienia i fobie, za które tak naprawdę odpowiada fikcyjny i pararzeczywisty świat gry. Nie skończy się już tylko na unikaniu gry, która sprawiła nam w swoim świecie olbrzymi ból, ale też może dojść do tego, że na drodze skojarzeń jeden z napotkanych w realnym świecie szczegółów, poprzez swoje podobieństwo do detalu z gry, może przypomnieć nam wszystko, co wtedy „przeżyliśmy". Oczywiście to może nam grozić w każdej grze i to niezależnie od gatunku. Równie dobrze możemy szaleć w wyścigach i poczuć jak kierowca rajdowy, ale i tak możemy poczuć ból (skoro gry mają być wtedy tak samo realistyczne jak świat w którym żyjemy) czy cierpienie choćby z powodu wypadku. Mam nadzieję, że w opcjach będziemy mogli zmniejszyć poziom bólu do zera, ale czy wszyscy na ten pomysł wpadną?

Kolejnym zagrożeniem, jakie mogą nieść za sobą gry wirtualne, może być obecna w prawdziwym świecie (tyle, że bez gier wirtualnych) całkowita zmiana osobowości. Co prawda już o tym wspomniałem, tyle, że wtedy za to odpowiadał przykładowy fakt bycia „legalnym" zbrodniarzem wojennym. W dzisiejszych czasach problemem, jaki ze sobą niesie np. muzyka młodzieżowa (jak np. hip-hop, punk, hard-rock, skin czy metal) jest wpajanie wiary w irracjonalne utopie. Nie chcę krytykować wymienionych w nawiasie gatunków muzycznych, bo jeszcze Mielu zrobi ze mnie krwawą ofiarę na czarną mszę (hihihi), ale niejednokrotnie zdarzało się, że muzyka wzbudzała w słuchaczach agresję. Punki np. wierzą, że łamiąc prawo, zasady i ignorując ustanawiające je władze czynią dobrze, choć my, normalni ludzie dobrze wiemy, że tak nie jest.

Problem ten jest spotykany niestety także w filmach, książkach, a nawet grach. Ot, na przykład słodziutka, ale też irracjonalna Xenosaga. O ile nikt nie bierze zazwyczaj przesłania gier do serca (w końcu, jak stwierdził Hideo Kojami, gry to nic nadzwyczajnego w tej materii), o tyle podobny świat gier wirtualnych może mieć większy wpływ na psychikę gracza. Załóżmy, że łączymy się z grą, w której towarzyszy nam kobieta zupełnie wykolejona. Lubi sado-maso, pracuje jako płatny zabójca i przynależy do sekty, która neguje piękno życia i ukazuje śmierć jako jedyny słuszny cel naszego istnienia. Wiem, to brzmi żałośnie, ale developerom i twórcom współczesnej literatury i muzyki różne chore pomysły przychodziły na myśl. Nie zbaczajmy jednak z tematu! Załóżmy, że w świecie tej gry spotykamy się z irracjonalnymi przemyśleniami twórcy, przy czym słowa, jakie padną z ust naszej towarzyszki, jej pobratyńców i guru mogą być wspierane przez zdarzenia, które pomimo swej surrealistyczności i (jeszcze raz wspomnę) irracjonalności mogą wyglądać całkiem przekonywająco. A jak już wspomniałem, idealne odzwierciedlenie świata gier wirtualnych może zatrzeć granice pomiędzy fikcją a światem realnym. Czy nie ma więc zagrożenia, że gracze będą wierzyć w te bzdury świadomie lub kierować się nimi podświadomie? Właściwie wszystko jest możliwe, tylko czy tego naprawdę chcemy? Czy po przeczytaniu moich wypocin nie macie żadnych obaw przed przyszłością? Ja mam je już od dawna i doszło do mnie to, że może być znacznie gorzej, niż pisał to 8-Ball jakiś czas temu. Chyba jednak zostanę przy klasycznych grach video.

Black Fox ■■

PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Mundialowe gorączka powoli mija, jutro wielki finał... Ale to w sumie nieważne, bo nasza reprezentacja znowu zawiodła. Pocieszam się myślą, że dopiero drugi raz w pełni świadomie oglądałem ich blamaż, więc może jeszcze kiedyś... / marcellus@neo-plus.pl

Tym razem PES Party w zasadzie bez PESa, bo temat PES5 uważam za w zasadzie wyczerpany. Scena wprawdzie nadal prężnie działa, ale myślami jestem już przy Pro Evolution Soccer 6, którego pierwszy oficjalny pokaz odbędzie się w dniach 24-27 sierpnia na tegorocznym Games Convention w Lipsku. Niepokoi mnie tylko to, że jak na razie Konami nie zapowiedziało wersji na PS3 – póki co gra zmierza na Xboxa 360, PlayStation 2, PC, PSP oraz po raz pierwszy na Nintendo DS. Wiadomo już także, że nowe Pro Evo na pewno nie pojawi się na starym Xboksie. Szkoda. Wielka szkoda.
Tymczasem nadrabiam zaległości turniejowe (relacje wysmażył Brat, thnx!) oraz nieco dla draki bawię się japońskim World Football Climax.

WARSAW O-R CUP II

Dnia 27 maja szkoła podstawowa przy ul. Skorochód-Majewskiego powinna, jak w każdą sobotę, być zacisznym i wyludnionym miejscem. Jednak nie tym razem – warszawski klan „Łowcy Nagród" zorganizował w niej turniej w Pro Evo Soccer 5. Impreza zgromadziła ponad 120 zawodników, którzy z godnym podziwu zapałem zjechali się z całej Polski. Po mało emocjonujących meczach grupowych, w których, poza tym, że z grupy nie wyszedł TomekOST, nie było większych niespodzianek, nadeszła faza pucharowa, która przyniosła już pewne zaskakujące rozstrzygnięcia. Niech za przykład posłuży eliminacja Mistrza Europy Eśka już w pierwszej rundzie. Cóż, każda fantastyczna seria (Eś przez ostatnie pół roku był obecny w pierwszej czwórce każdego turnieju!) zawsze kiedyś się kończy. Zwieńczeniem zmagań turniejowych był finał, w którym zmierzyli się ARO (Gałka Team) oraz Sado (Łowcy Nagród). Po pełnym napięcia i wyrównanym meczu szala zwycięstwa przechyliła się na korzyść gospodarza po skandalicznym błędzie „AROwego" Didy. Pierwsza czwórka od organizatorów otrzymała upominki oraz prenumeraty N+. Warsaw O-R Cup II to przykład świetnej organizacji, sprawna rozpiska, dużo stanowisk do grania (ponad 20), oraz zasady próbujące wyeliminować „random" tej gry (zielone strzałki, mecz i rewanż w pucharówce). / ***Brat***
TOP 4 – 1: Sado, 2: ARO, 3: Rivo, 4: Hobbith

OTWARTE MISTRZOSTWA WARSZAWY – CD PROJEKT

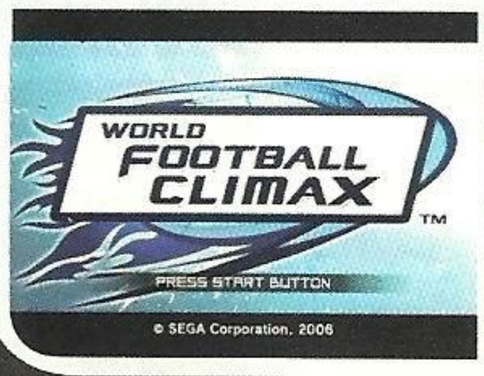
Wszyscy czekamy już z niecierpliwością na tegoroczne oficjalne Mistrzostwa Polski (chodzą słuchy, że odbędą się 3 września). Przygrywką i rozgrzewką zarazem do tej najważniejszej imprezy roku były Otwarte Mistrzostwa Warszawy zorganizowane przez CD Projekt 24 czerwca w warszawskim Multikinie. Turniej rozgrywany był na oficjalnych zasadach Konami czyli gramy tylko reprezentacjami, kamera Normal Long oraz czerwone formy zawodników. Wielu „profesjonalnych" graczy obawiało się tych rozwiązań, ale, jak się później okazało, nie wypaczyły one wyników spotkań, mogę nawet powiedzieć, że mi osobiście przypadły bardziej do gustu od standardowych (zielone formy, kamera Wide i dopuszczenie klubów do rozgrywek). Turniej rozpoczął się przed godziną 12. Zawodnicy zostali podzieleni na ośmioosobowe grupy, z których pierwsza trójka awansowała do dalszej fazy rozgrywanej systemem mecz i rewanż (co się chwali). W finale zmierzyli się dwaj znani przedstawiciele sceny „nowy cyborg" Sado i „Doktor Gra się do Końca" Szostak. Zwycięzcą został ten pierwszy i potwierdził, że jest jednym z żelaznych faworytów do wyjazdu na Mistrzostwa Europy. Organizacja była super od samego początku do końca imprezy, a udane nagrody rzeczowe zadowoliły najbardziej wybrednych. Jednak po zawodach tej rangi spodziewałem się większej frekwencji (zjawiło się tylko 80 osób!). Reklam tej imprezy nie było w ogóle widać, co przełożyło się na bardzo małe zainteresowanie ze strony graczy. Przed Mistrzostwami Polski należałoby coś z tym zrobić. / ***Brat***
TOP 4 – 1: Sado, 2: Szostak, 3: Filo, 4: Damian Wesołowski

WORLD FOOTBALL CLIMAX

Winning Eleven wannabe od Segi – identyczne w niemal każdym szczególe sterowanie, podobne tryby zabawy oraz menusy i trochę inny „feeling". Okazało się jednak, że to jednak nieco mało, by móc równać się z arcydziełem Konami.

O ile na samym początku gra wydawała się fajna, a wszelkiego rodzaju niedorzeczności składałem na karb braku obycia, to po kilku meczykach na powierzchnię zaczęły wyłazić wszelkiego rodzaju bugi. Chyba najgorsze są podania i dryblingi. Piłka leci do kogo chce, nie zważając na wciśnięty kierunek na padzie, passy są szybkie, ale niedokładne, a strat jest masakrycznie dużo. Za to mało jest strzałów, bo wypracowanie sobie pozycji graniczy z cudem – obrońcy są nie do przejścia zwyczajnym dryblingiem. Można co najwyżej próbować specjalności zakładu, czyli pojedynku jeden na jeden z obrońcą – po wciśnięciu R2 kamera zajmuje miejsce za plecami naszego gracza, a my możemy zwodzić lub próbować mijać przeciwnika. Na pierwszy rzut oka jest to niezłe rozwiązanie, ale po kilku razach zaczyna irytować. Nawet nie tym, że ciężko jest kogoś ograć, ale tym, że nie można tego zrobić w inny sposób. Za to całkiem niezłym rozwiązaniem jest pojedynek podczas rożnych i wolnych. Spośród dostępnych czterech opcji obrony lub ataku każdy z graczy wybiera jedną, a konsola rozstrzyga kto będzie miał przewagę. Gdy dla przykładu wybraliśmy obronę przed wrzutką na krótki słupek, a konsola zagra na długi, to będzie miała przewagę. Oczywiście wykonanie całość należy już do nas, ale przynajmniej wiemy, co wybraliśmy i możemy przewidzieć, co nasi gracze na boisku będą chcieli zrobić. Akurat ten patent Konami mogłoby podejrzeć.

Resztę już niekoniecznie, bo gra nie tylko jest brzydka i pochrupuje, a jak na arcade'ową szybkość akcji, zdecydowanie za mało jest w niej strzałów, na które, tak na marginesie, bramkarze przygotowani są świetnie – bronią wszystko, co leci zza pola karnego i większość uderzeń z szesnastki. Piłkę trzeba w zasadzie wepchnąć do siatki. W sumie gra mocno przeciętna, ale może za kilka lat się rozwinie i zacznie być jakąś konkurencją dla serii Konami. Ale póki co można ją sobie spokojnie odpuścić. / ***Marcellus***



Vtórna Rewolucja

POWOLI ZASTYGAJĄ DYSKUSJE O MAJOWYCH KONFERENCJACH NAJWIĘKSZYCH GRACZY W NASZEJ BRANŻY I WSZYSCY OCZEKUJĄ PREMIER TOSTERÓW I KRZYWO STOJĄCYCH PUDEŁEK.

Coś mnie tknęło, bo zauważyłem, że Virtual Reality – szumnie prezentowany dekadę temu – ponownie przypuszcza atak na nasze pokoje, tyle że w zmienionej formie i bocznymi drzwiami. Ale to nadal VR. W pewnym sensie.

Nie musicie zażywać „nie-wiem-stary-co-to-było-ale-też-chcę", żeby zrozumieć moje rozważania. Zawsze ciekawiło mnie czemu pomysł na hełmy wirtualne przepadł jak Duke w 3D Realms. Sprzęt miał wiele wad (wysoka cena, średni komfort grania, epilepsja etc.), ale media w połowie lat 90. prześcigały się z prędkością Burnouta w publikowaniu obszernych analiz, jak to VR zmieni nasze życie. I nagle okazało się, że to w czym wszyscy trzymali rękę, to nie była ciepła woda Adriatyku, a coś znacznie bardziej przyziemnego. Znacznie. Obecnie projekty nie są oficjalnie kontynuowane, świat jak widać przetrwał bez tej rewolucyjnej technologii. Czy na pewno?

Mamy koniec 2004 roku. Na powierzchnię wypływa Nintendo On (zdjęcie w poprzednim numerze N+). Stworzona przez znawcę Welkiego 'N' animacja rzekomo pokazująca nowy sprzęt firmy z Kioto. Idea opiera się na detektorze ruchu i... hełmie VR. Normalnie feniks z popiołów. Fora zapełniają się jak zwykle ambitnymi postami, a zdolność twórczego zapładniania przez ten filmik wydaje się nie do zmierzenia. Niestety po paru dniach różowa przyszłość przybiera barwy szarej rzeczywistości, a w internecie dominują słowa „fake". I „fuck".

Przejdźmy do Wii-lota. Właściwie nie tak bardzo różni się od hełmów VR – jak dla mnie jest po prostu pierwszym krokiem do ekspansji tego typu rozwiązań. Nie udała się całkowita rewolucja? Konsumenci odrzucili VR? To powoli ich do tego przyzwyczaimy. Aż sami będą prosić o wirtualną rzeczywistość. Najpierw damy możliwość kierowania poczynaniami bohatera pilotem, dodamy prymitywny mikrofon i głośniczek. A potem? Rozbudujemy funkcję mikrofonu, aby gracz wydawał w grach polecenia głosem. „Move on, you lazy bastards!" – to nasza wizja nowego Medal of Honor. Tym sposobem Nintendo reklamując Wii jako rewolucję, sprzeda nam konsolę z Constaru. Błyszczącą i wyglądającą apetycznie, ale o niemożliwych do przewidzenia skutkach ubocznych. To właśnie efekt nowości ma zachęcać graczy do kupowania. Podobnie jak Wy jestem ciekaw dokąd nas ta droga zaprowadzi i czy Nintendo postawiło na dobrego konia.

Najmniej z tego wszystkiego zrozumiało Sony. Firma zachowuje się trochę jak monopolista stosując dziwne praktyki (brak używek na PS3? bueeerk) i wprowadzając nowe standardy bez gwarancji, że się przyjmą (Blu-ray i pad "prawie jak Wii-lot"). Gigant chwyta wszystkie sroki za ogon, co może przynieść skutek zupełnie inny od zamierzonego. Ale już samo zastosowanie przez Sony czujników ruchu w dualach kosztem wibracji, świadczy o kierunku rozwoju rynku nakreślonego powyżej przeze mnie. Teraz piłeczka jest po naszej stronie, czy chcemy reaktywacji VR? Jak nie tym razem, to innym.

Gonzo ■■

CI BOSCY GRACZE
I ich przyziemne zabawki

...CZYLI RZECZ O POZBAWIONYCH ZŁUDZEŃ PLEMIONACH LUBUJĄCYCH SIĘ W SOBIE ILUZJONISTÓW, KTÓRZY RADUJĄ SIĘ NA CO DZIEŃ Z DROBNYCH I EKSTREMALNYCH UCIECH.

Nowa generacja konsol nie istnieje. Miała istnieć. Tak się jednak nie stanie. Konsole bowiem nie żyją. Ich użytkownicy tak. Jeszcze do niedawna głośno obwieszczano pierwsze oznaki zachłyśnięcia się którymś tam pokoleniem nowych maszynek do gier. Ich nadejście zwiastowało powoli zawitanie w naszych domach przenośnego ustrojstwa w postaci Nintendo DS, następnie PlayStation Portable i wreszcie stacjonarnego Xboxa 360. Ten pierwszy dał nam możliwość dotykania, drugi słuchania, oglądania i (co niezwykle ważne) przeglądania, trzeci zagrzał swoje miejsce pod telewizorem (koniecznie z HD) i zaczął stanowić domowy totem, istne centrum świata rozrywki dla przeciętnego gracza. Zbliżają się premiery dwóch kolejnych systemów, bynajmniej nieprzynależących do nieistniejącej następnej generacji. Nintendo pozbawi rozmachanych maniaków Wii-lota snu podłączając ich do sieci 24h/dobę, a PlayStation 3... Cóż... jak ostatnio oficjalnie podano: będzie nam drogie (cenne?), bo jest komputerem mieszczącym w sobie konsolę. I w ten oto sposób Ojciec Ken, jak mówią o nim fani, jest już „człowiekiem, który się nie liczy", jak obwieścił magazyn Business 2.0. Z kim zatem trzeba się liczyć? Z „Tobą – konsumentem jako twórcą", tak z Tobą drogi czytelniku, z Tobą bez względu na płeć, wiek, kolor skóry, pochodzenie i inne szczególne cechy. Możesz być dumny. Chyba.

„Gracz następnej generacji"?

Paradoks polega na tym, że tym razem zmiana sprzętu do gier nie jest najważniejsza. Jego twórcy sami się od takiej wizji następnej generacji powoli odżegnują. Jest bowiem jeszcze coś. Pamiętacie, jak przed rokiem Peter Moore podczas konferencji Microsoftu zwiastował nadejście czasów „Zen grania"? Oto właśnie, co ma nastąpić. Zmianie mają zostać poddani sami użytkownicy sprzętu. No, więc jacy będą gracze przyszłości, gracze następnej generacji? Czy kiedyś zastanawiałeś się, jak będą kształtować się Twoje gusta? Jakie tytuły będą cieszyć się Twoim szczególnym uznaniem? Jaki będziesz miał wpływ na rynek i jaki on będzie miał wpływ na Ciebie?

„That rug really tied the room together"

Zanim powiemy o przyszłości, przyjrzymy się, jak sprawy miały się przy poprzedniej przesiadce na nowe maszynki do gier. W 2003 roku było już po wszystkim. Na rynku dawno zagościło już PlayStation 2, następnie otrzymaliśmy fioletową skrzynkę zwaną GameCube i wreszcie pojawiła się pierwsza konsola Microsoftu. Badania przeprowadzone wówczas za oceanem sugerują, że wśród najbardziej zajadłych graczy byli głownie nastolatkowie: 95% chłopców i 67% dziewczyn miało kontakt z grami video przynajmniej raz w miesiącu. Najwięcej czasu przy grach przesiadywali ci pochodzący z „biedniejszych rodzin". W gospodarstwach domowych gdzie zarabiano mniej niż 35 tysięcy dolarów rocznie, fani elektronicznej rozrywki spędzali o 50% czasu więcej przy grach wideo, niż w domach gdzie staruszkowie kosili więcej niż 75 tysięcy dolarów na rok. Mimo wszystko nie było powodu do radości. Wbrew obiegowym opiniom hardocorowi nieletni gracze zdarzali się nader rzadko. Prawie wszyscy młodzi woleli spędzać czas surfując po necie, gapiąc się w telewizje, czy słuchając radia, niżli z padem w łapie. Niepokojącym było też, iż dla zaledwie 1/3 nastolatków czynnikiem decydującym o zakupie konsoli była jej cena, a dla tylko 8% możliwość zabawy w sieci. Podsumowując: mimo stałego wzrostu sprzedaży gry pozostawały w tyle jako jedna z wielu alternatyw na spędzanie wolnego czasu. Usilne starania wydawców i twórców gier szły na marne. Dziś trudno sobie przypomnieć, że jeszcze do niedawna na rynku, co i raz pojawiały się dziesiątki gier. Zupełnie nie pamiętamy też ich twórców, dokonała się selekcja naturalna, pozostali „tylko najlepsi". Szalony wyścig sprawił, że koszty produkcji gier stale rosną, skutecznie odsiewając najsłabszych i tych, którzy są zbyt pomysłowi. Wniosek był prosty: skoro każda wpadka to strata gotówki, będziemy tworzyć tylko tytuły ze sprawdzonych serii, od czasu do czasu dorzucając coś nowego.

Młody paker inteligent wyrzuca telewizor...

Zaledwie rok później w innej ankiecie odnajdujemy ślady jeszcze ciekawszych zmian. Blisko 1/4 czytelników 130 głównych anglojęzycznych portali internetowych spędzała, co najmniej 6 godzin tygodniowo bawiąc się w trybach sieciowych gier video. Przy czym zaledwie 1/5 z nich bawiła się ze znajomymi z realnego świata. Większość, bo aż 66% poświęcało od jednej do pięciu godzin tygodniowo na sprawdzanie i oglądanie dem oraz trailerów z najnowszych produkcji. Ponad 50% entuzjastów elektronicznej rozrywki poświęcało po minimum 3 godziny tygodniowo na aktywność fizyczną, 30% zaś już więcej niż 6 godzin na tydzień. Także prawie połowa deklarowała, że zamierza zwiększyć swoje wysiłki w tej dziedzinie i mocniej przyłożyć się do swojej kondycji w ciągu kolejnych 6 miesięcy. Wyćwiczony i przypakowany gracz okazał się też zajadłym czytelnikiem. Blisko 80,8% młodych graczy czyta więcej książek, gazet, periodyków, czy komiksów niż ich niegrający rówieśnicy. Krótko rzecz ujmując, jak mawiał pewien filozof: „Człowiekiem jestem i nic, co ludzkie nie jest mi obce". Powoli wiemy już, że gracze chłoną wszystko, jak, excuse du mot, gąbka. No z wyjątkiem ogłupiającej od lat telewizji. Badacze z Nielsen Media Research szacują, że za oceanem od 2003 roku popularność telewizji u osób w wieku od 18 do 34 lat spadła o 7,7%. Bo i po co to komu, skoro gry pozwalają na bardziej aktywny udział w czerpaniu przyjemności?

...i gry

Nie dajcie się zwieść pozorom. Amerykańscy studenci nie chcą już nawet grać. Buntują się ci, którzy mają przecież stanowić przyszłość rynku. Ubiegłoroczne badania dowodzą, że choć prawie 81% z nich ma przynajmniej jedną maszynkę do grania, to zaledwie 58% szaleje na niej przynajmniej raz w miesiącu. Blisko 70% stwierdza, że coraz mniej interesuje się grami, a już około 80% zamierza w najbliższej przyszłości ograniczyć czas spędzany z padem w łapie. W zamian korzystają z multimedialnych odtwarzaczy pokroju iPoda, z którymi nosi się tu i ówdzie 77% studentów. Tymczasem starsi nie próżnują: 69% „głów rodziny" gra w najlepsze. Średni wiek gracza w Ameryce Północnej wynosi obecnie 33 lata. Statystyczny gracz-rodzic ma 37 lat i w 47% przypadków jest kobietą, przy czym ze swojej ulubionej formy spędzania wolnego czasu korzysta od 13 lat i niechętnie (35%) dzieli się elektroniczną rozrywką ze swoimi pociechami. Co więcej, 86% graczy „po tamtej stronie" ma telefony komórkowe, 48% z nich lubuje się w tworzonych nań mało skomplikowanych grach. I wreszcie hit sezonu: z takich prostych, „dorywczych gier" na swoich komputerach osobistych cieszy się 1/3 mieszkańców USA. „Wii-lot precyzyjnie lokalizuje źródło bólu." Co na to Goździkowa?

Uspołeczniony, chodzący cash

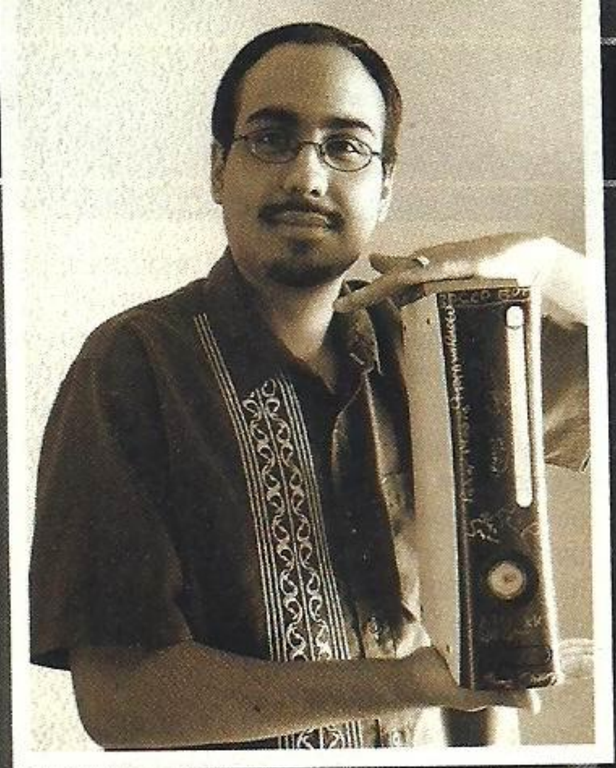
Przed rokiem postanowiono sprawdzić, jak gracze będą się zachowywać w najbliższej przyszłości. Z amerykańskich badań wynikało, że użytkowników gier można będzie podzielić na trzy kategorie. Do pierwszej, złożonej z hardcorowców, dla których wciskanie klawiszy jest głównym zajęciem w czasie wolnym, zakwalifikowano aż 41% całej publiki. Ich wydatki na gry i związany z nimi osprzęt stanowią aż 52% wszystkich dochodów wydawców i producentów. Drugą frakcję stanowiły osoby, które wolą życie towarzyskie od gier. Jest to aż blisko 69% odbiorców, którzy dają 35% zysków. Ostatnią zbiorowość stanowią „casual gamers", innymi słowy: przeciętni, „niedzielni" gracze stanowiący 28% ogółu i generujący tylko 13% dochodów. Tak, więc choć najważniejszą grupą docelową są zatwardziali gracze, to prawdziwe pokłady gotówki kryją się w kieszeniach tych bardziej zabieganych, tych których pociągają nie tylko gry, ale też bardziej towarzyskie i pełne niespodzianek życie. Pytanie – jak skłonić ich do nowych rozrywek?

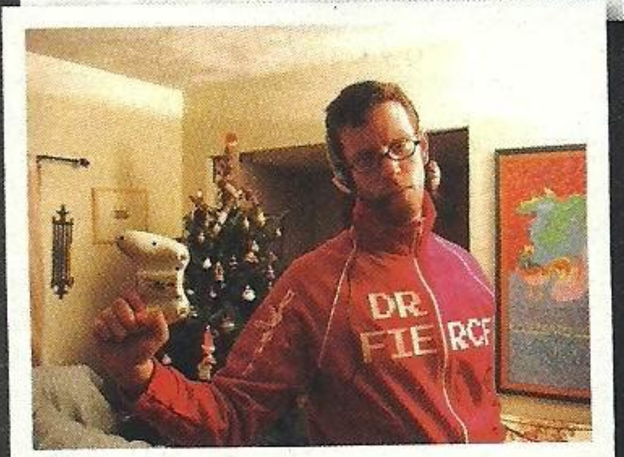
Podążaj za białym królikiem...

Najlepiej nic nie robić. Jednakże wiele sugeruje, iż giganci idą ścieżką, którą wydeptali sami gracze, strach pomyśleć, co się stanie, gdy ich dogonią. Żyjący w kulturze uzależnienia ludzie nie potrzebują już recenzji, bo sami „świadomie" wybierają to, z czego skorzystają. Analizy wykazały niedawno, że oceny wystawiane przez branżowe periodyki i witryny nie pokrywają się z ilością sprzedanych kopii, czy popularnością tytułu. Co ma największy wpływ na liczbę upchniętych kopii danej produkcji? Pozycja wydawcy, sukces poprzednich części gry lub kinowej wersji danego tytułu. Statystyczny entuzjasta elektronicznej rozrywki za wielka wodą najchętniej słucha Gorillaz, U2 i Eminema. W kinie najwięcej spodziewał się po nowych X-menach, Piratach z Karaibów i Kodzie Da Vinci. Jeśli już włączy telewizor, to tylko dla kreskówkowych seriali „Głowa rodziny", „The Simpsons" oraz „South Park". Najbardziej ceni sobie trzy marki: Google (wyszukiwarkę dającą uczucie wszechwiedzy), Apple (za iPoda) oraz Coca-Cola (komentarz jest zbędny). Najbardziej wszechmogący gracze mogli zaistnieć jednak dzięki jednej z reklam Sony. Dwuznaczne plakaty z napisem „Tutaj zrób skok z rozbiegu" wywieszone w Londyńskim metrze sugerowały potęgę przenośnej konsoli PlayStation Portable, z drugiej strony zaś ekstremalny wyczyn i przypadkową możliwość wpadnięcia pod pociąg.

...lecz wpierw pozbieraj czerwone pigułki

Przepełniona sprzecznościami skrócona wersja filozofii Zen sklecona przez możnych tego świata ma idealnie pasować do świata zamieszkiwanego





przez coraz to bardziej samodzielnych, samotnych, indywidualnych i „niezależnych" ludzi. Wszechstronność, wszechobecność, dotyk, kontakt, czujność, osobista wolność i braterstwo – oto część z wyznaczników ludzi pochłoniętych uczuciem „tu i teraz". Za przykład takich nieuchwytnych odbiorców, którzy nie dają się już łatwo określić, dajmy pewnego strażnika (a raczej w tej chwili już byłego) elektrowni na Three Mile Island w USA, który nie mógł przestać grać na swojej kieszonsolce nawet, gdy nawiedzili go kontrolujący ośrodek inspektorzy. Osobnik nie odpowiadał również na wezwania przez krótkofalówkę, ani na ponaglania ze strony inspektorów. O przypadkach osób, które zagrywają się na śmierć przy sieciowych produkcjach nie będziemy już nawet wspominać. Ilość szaleńców prujących w takie pożeracze czasu ma znacznie wzrosnąć w najbliższych latach. Z szacunków DFC Intelligence wynika, że użytkownicy konsol w 2011 roku będą stanowić 29% ogółu abonentów płatnych gier online. Jak już wiecie sprzed miesiąca – Xboxowy Live to dopiero wstęp do tego, co ma przypieczętować pojawienie się usług sieciowych dla Wii i PlayStation 3 oraz dalszy rozwój widma e-dystrybucji. Każdy dostanie takie gry, na jakie sobie zasłuży, proste lub złożone, grunt iż raczej pocięte na odcinki i oferujące coś więcej niż nową oprawę. Oczywiście nie za darmo. Niemniej: w wirtualnej rzeczywistości nie liczy się to, kim jesteś. Nic, zatem dziwnego, że już teraz tysiące osób chce wyróżnić się z szarego tłumu rozpowszechniając fotografie zmienionego wyglądu swojego Xboxa 360.

„It's not 'Nam. There are rules"

Informacja dla niepoprawnych politycznie męskich szowinistów – już teraz blisko połowa kupujących gry to kobiety. Niestety, w większości są to dziewczyny lub mamy zaopatrujące się w prezent dla swoich, odpowiednio, chłopaków i synów. Bieżący rok ma być czasem wielkich zmian, a dla kobiet w branży, wręcz krokiem milowym. Koniec końców popularność Simsów jako symulatora „wszelkich możliwych sytuacji jakie mogą spotkać ich przeciętnego użytkownika podczas życia w realnym świecie" udowodniła, że płeć piękna ma też swoje zachcianki wobec gier. Jednakże z badań wynika, iż to samce wolą rozgrywkę dla pojedynczego gracza, samice zaś preferują działania przy większej ilości uczestników zabawy. Wraz z ekspansją Internetu, bezprzewodowych łączy i przenośnych konsolek będą pojawiać się bardziej „towarzyskie" i „społeczne" gry wideo, o których istnieniu nie raz będzie początkowo wiedziała tylko garstka wtajemniczonych. Z czasem będzie można konstruować związki, zawierać znajomości, wchodzić w relacje, zacieśniać je i kształtować podwaliny wielkich społeczności, już nie tylko sieciowych, co kobiety sobie szczególnie cenią. Video i voice chaty w chociażby Xbox Live nie będą tylko dodatkiem, będą środkiem do osiągania konkretnych celów. Nintendo od dłuższego czasu alarmuje na lewo i prawo, iż ich rewolucyjna konsola, zerwie ze wszystkim szablonami i będzie skierowana absolutnie do wszystkich. Microsoft tymczasem mówi, że będziemy mogli robić to, na co mamy ochotę gdzie tylko popadnie za sprawą Live Anywhere, systemu który połączy dotychczas podzielone sieci graczy korzystających z Xboxa, PC i telefonów komórkowych.

„Fuck it, Dude, let's go bowling"

Twój sieciowy pamiętnik czyli blog, sklep z podpowiedziami pokroju Amazon, zdjęcia z cyfrówek na Flickr, filmy nakręcone na komórce wrzucone do YouTube, Twoja stacja radiowa na Last.fm, telewizja bez reklam dzięki TiVo oraz głosowanie i mikropłatności przez SMSy. Zdaje się, iż w świecie przepełnionym tak fragmentarycznymi treściami zwyciężyć może tylko ten, kto opracuje tysiące drobnych gierek podpiętych pod globalną pajęczynę. Ludzie, którzy do tej pory nie mieli kontaktu z elektroniczną rozrywką, wkrótce zaczną dyktować warunki. To oni, gracze następnej generacji, wkrótce zaczną ciąć powietrze Wii-lotem, magiczną różdżką, która ma rozpocząć czasy, kiedy to będzie liczyć się to, co w grze można zrobić z kontrolerem, a nie to jak ona wygląda. Nutka innowacji, wstrząsająca skostniałym rynkiem wyciśnie z graczy siódme poty. Od machania iście królewskim berłem odpoczną sięgając po minimalistyczne formy, bądź ekstremalne, nasycone nawiązaniami, aluzjami i reklamami gry tworzone, jako swoiste przekaźniki, media traktujące o osobistościach, które nigdy wcześniej nie istniały oraz ochronie środowiska, czy też realnych konfliktach współczesnego świata. Wszystkie te czerwone pigułki popijemy karmelkowym trunkiem, oglądając jednocześnie „Głowę rodziny", do tego słuchając ulubionych utworów i wysyłając w tym samym czasie SMSa z prośbą o nową broń w ulubionej strzelance. Czas zabrać się za ćwiczenia naszej podzielności uwagi. Przyszłość tyleż przerażająca, co dość prawdopodobna. I tylko gdzie tu ten indywidualizm? Prędzej jego iluzja.

Ganon ■■

Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk

Kinomaniak

Kultowe filmy, kino azjatyckie i adaptacje gier video

Minęło trochę czasu od naszych ostatnich zapowiedzi konwersji gier na filmy na najbliższe lata – w tym czasie Uwe Boll wyprodukował swoje BloodRayne, pojawiły się też nowe informacje o kolejnych „dziełach" kręconych na podstawie gier. Czas na odświeżenie tematu i ponowne wgryzienie się w azjatyckie kino akcji... Ale na razie, w tym miesiącu, tylko nowe filmy z gier!

Resident Evil: Extinction

Trzecia część przygód Alice jest właśnie kręcona na pustyni. Milla Jovovich (naturalnie na zdjęciu) po raz kolejny wcieli się w główną rolę, a partnerować jej będą powracający Mike Epps (LJ). Oded Fehr (oczywiście Carlos Oliveira) oraz Sienna Guillory (Will Valentine). Nie zabraknie również nowych postaci – powitajmy Ali Larter w roli Claire Redfield oraz ciemnoskórą wokalistkę r'n'b Ashanti jako siostrę Betty.

To, że kontynuacja zostanie nakręcony, było pewne jak techno w Trendzie. Pierwsza część przyniosła zachłannym studiom 102 miliony dolarów wpływów z samych kin (przy budżecie 33 miliony dolarów), druga zaś sympatyczne 129 milionów dolarów (budżet: 45 milionów), a nie liczymy przecież wpływów ze sprzedaży kaset VHS oraz płyt DVD i UMD, które jak się wydaje były imponujące.

Motyw przewodni filmu ma się tak: żądna zemsty na Umbrelka Corporation Alice prowadzi konwój uciekinierów z Racoon City przez pustynię Nevada, wprost na mroźną Alaskę. Oczywiście po drodze wszystkie plany biorą w łeb, a niedobitki wojny z zombiakami po raz kolejny zmuszeni będą do stoczenia walki o życie.

Twórca kinowej adaptacji i reżyser pierwszej części, Paul W.S. Anderson (który zresztą jakiś czas temu z Millą chodził za rękę na lody i do kina) mówi tak: „Mój pomysł na trylogię RE wyglądał tak – pierwsza część miała opowiadać o tym, co działo się przed grami. Sequel miał pokazać to, co działo się w Racoon City. Z kolei trzecia część to swego rodzaju post scriptum. Extinction (aka wymarcie lub wyginięcie) dzieje się kilka lat w przyszłości, a Umbrella straciła już całkowicie kontrolę nad T-Virusem. Świat, jakim go znamy, nie istnieje – niewielkie gromady ludzi starają się uchronić podróżując do jak najmniej zaludnionych miejsc, bo tam może nie być jeszcze zombiaków. Przemieszczają się w opancerzonych konwojach, na pełnej prędkości, tak, by nieumarli nie byli w stanie się do nich zbliżyć. Zbudowaliśmy fachowe makiety Las Vegas, w części zburzonego i zasypanego piachem – tam właśnie będzie rozgrywać się akcja filmu."

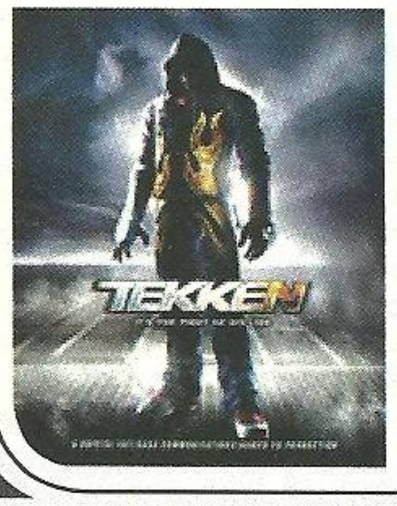
Co ciekawe, producentowi wyrwało się w jednym z wywiadów, że na tym nie koniec – studio już planuje czwartą część, której akcja przeniesie się, zupełnie słusznie, do Tokio. Pozostaje nam trzymać kciuki za ekpię i liczyć na to, że ponownie dostarczy nam rozrywki – poprzednie dwa filmy może nie były najwyższych lotów, ale z pewnością jako potraktowane lajtowo adaptacje gier video nie były również złe.

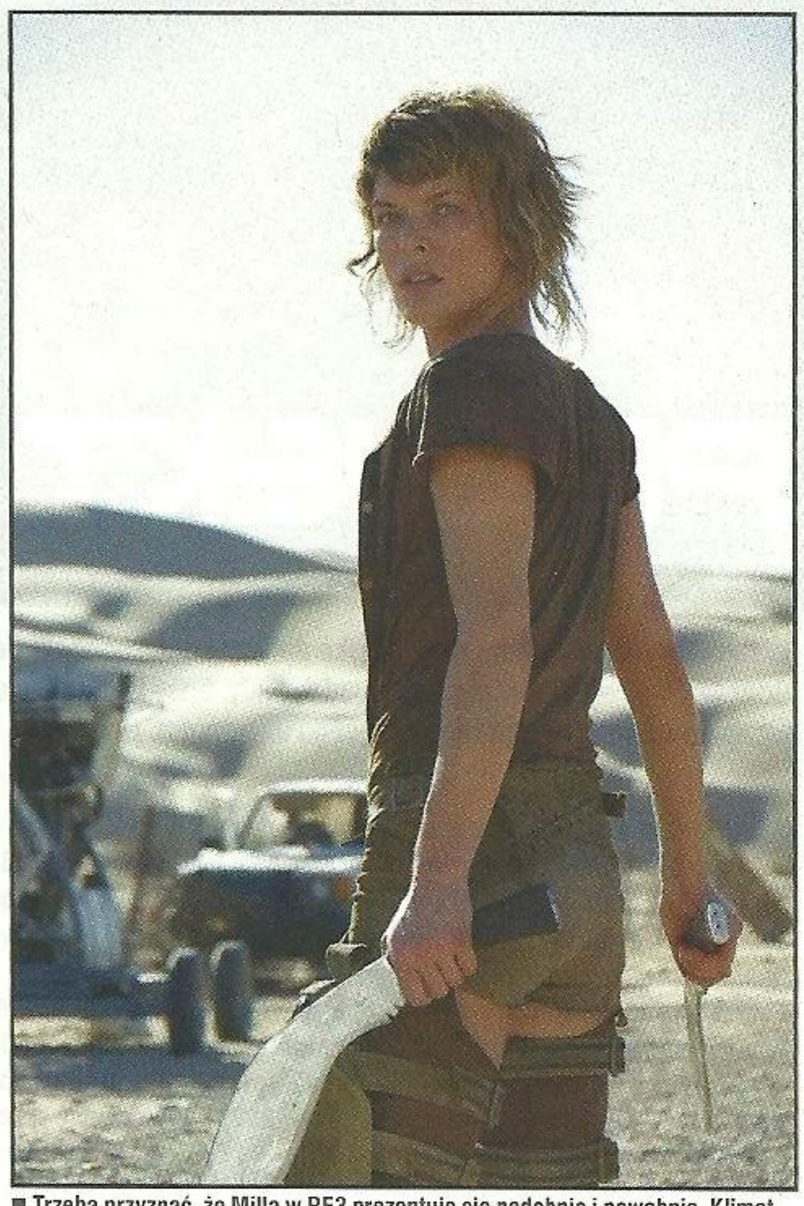
Hrabia i Belmonci... ten, no, Belmontowie

Ten sam Paul W. S. Anderson ma się zabrać za kinową adaptację Castlevanii. Na razie jednak plany ograniczają się do pisania scenariusza i próby wciśnięcia tam historii Draculi, głównego złego w kultowej serii gier. Oczywiście nie może zabraknąć rodziny Belmontów, a także bicza, głównej broni bohaterów. Autorzy twierdzą także, że nie zamierzają oprzeć się na konkretnej części gry, a raczej wyjąć z każdej z nich coś fajnego, co nada się na kinowy ekran.

The King of Iron Fist Tournament

Crystal Sky Pictures oprócz Castlevanii ma na swojej stronie WWW jeszcze jedną interesującą nas ciekawostkę – zajawkę filmu Tekken. Dowiadujemy się z niej, że: „Jin Kazama chcąc raz na zawsze przepędzić duchy swej przeszłości bierze udział w turnieju Tekken, zrzeszającym najlepszych mistrzów sztuk walki. Jak cień za nim podąża Zheng, mnich próbujący uwolnić Jina od jego demonów. I choć korporacja Tekken wydaje się być zupełnie w porządku, Jin i Zheng odkrywają spowijający ją mrok, zagrażający całej ludzkości". Um... No tak. Ciekawe, czy coś z tego wyjdzie. **[http://www.crystal-sky.com/f]**





■ Trzeba przyznać, że Milla w RE3 prezentuje się nadobnie i powabnie. Klimat post-apokalipsy i Mad-Maxa powinny posłużyć temu filmowi.

A Tale of Two Swords..

Kilka lat temu prawa do sfilmowania Soul Calibura zdobył niejaki Sammo Hung, kultowy „grubasek" (i wbrew pozorom konkretny kung-fu master, obejrzyjcie choćby ostatni hit z Hong-Kongu pod tytułem SPL) znany z wielu filmów z Hong Kongu, także z Jackie Chanem. Od tej pory zmieniło się tyle, że prawa przejął niejaki Warren Zide, producent American Pie. Kasę na film ma wyłożyć Sony i ich nowy label Anthem Pictures. Ba, jest już nawet strona filmu z animacją we flashu kończącą się czterema cyferkami: 2007. **[http://www.soulcaliburthemovie.com/]**

Syreny zaśpiewają

Za adaptację Forbidden Siren wziął się japoński reżyser Yukihiko Tsutsumi, ponoć koleżka niezwykle na topie ze względu na jakieś psychodeliczne seriale, które wydał na świat. Akcja ma miejsce na wyspie Yamijima, mieszkańcy której na dźwięk wycia tajemniczych syren niezwykle szybko ryglują drzwi. No i mroczną tajemnicę ma rozwikłać młoda kobieta, którą zagra pannica znana z japońskiego Ju-On. Tanio, szybko i solidnie, film kręcony jest całkowicie w Japonii i prędzej czy później pewnie dotrze tu na DVD.

A nożycoręki zastuka wielkimi ostrzami

Pamiętacie Clock Tower? Haha, opowieść o szczękającym nożycami obrzydluchu ganiającym uczennice też będzie sfilmowana – czyżby w Hollywood kończyły się pomysły na horrory? Nas to oczywiście cieszy, tym bardziej, że trochę egzotyki ma dodać reżyser pochodzący z Chile o nazwisku Jorge Olguin, który zna się na horrorach, co pokazuje jego poprzedni dorobek. Zdjęcia mają rozpocząć się jesienią.

I reszta...

Z mniej ciekawych newsów można wyczytać między innymi to, że spora firma Rogue Pictures zdobyła wszelkie możliwe prawa do dystrybucji filmu Driver, do którego scenariusz napisał Roger Avary, zdobywca Oskara i autor scenariusza do Silent Hill. Podobno także Angelina Jolie, która niedawno powiła Bradowi Pittowi dzieciątko, już trenuje do roli Lary Croft w Tomb Raider III.

I wreszcie, już zupełnie na koniec, news nie związany do końca z grami, ale tak lubimy ten świat, że chętnie o tym napiszemy – już powstaje Alien vs. Predator II. Zajmą się nim bracia Strause, którzy do tej pory kręcili głównie teledyski – to zła wiadomość. Dobra zaś jest taka, że panom nie do końca podobała się pierwsza część i chcą czegoś więcej: „bardzo chcemy wrócić do pierwszych części Aliena oraz Predatora i nakręcić mroczny, poważny horror." Tak trzymać chłopaki! ■■

PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Witajcie w pierwszym odcinku kącika dotyczącego kochanej przez wszystkich serii Metal Gear Solid. Znajdziecie tu podpowiedzi, hinty, tipsy i sekrety gier z serii MGS, a także wszelkie nowości z tego fascynującego universum. /Mielu **mielu@neo-plus.pl**

Nie ukazała się jeszcze europejska wersja MGS3 Subsistence, a termin premiery gry przesuniętno na koniec września. Co zrobić. Bardzo chcielibyśmy już sprawdzić tryb Online i kilka innych dodatków, ale musimy czekać. Powróćmy więc do MGS2, gry najczęściej przez Was wskazywanej jako kandydata do rozłożenia na czynniki pierwsze w Neo+. Dziś zajmiemy się sprawą Dog Tagów i przedmiotów specjalnych w MGS2, a także wyjaśniamy jak walczyć z bossami na poziomie trudności Extreme. A że sprawa jest dość złożona, pełny opis zdobycia Dog Tagów znajdziecie w specjalnym, elektronicznym suplemencie do wakacyjnego wydania Neo Plus, który można ściągnąć z naszej strony WWW za friko – zajrzyjcie na http://www.neo-plus.pl

Po wakacjach spróbujemy zdobyć wszystkie kamuflaże w MGS3. Jeśli macie propozycje, pytania, uwagi, coś ciekawego zauważyliście – podeślijcie maile na mój adres.

METAL GEAR SOLID 2: DOG TAGI I PRZEDMIOTY SPECJALNE

Poprzez zdobywanie nieśmiertelników – Dog Tagów – otrzymuje się dodatkowe przedmioty przydatne w grze na wyższych poziomach trudności. Należy jednak zebrać określoną ich liczbę. Po ukończeniu epizodu zapisz stan gry i zaczynając od tego save'a poprzednio zdobyte Dog Tagi będziesz miał zaliczone. Przedmioty zdobyte w danym epizodzie są dostępne tylko w nim. Na przykład bandana nie jest dostępna w misji Plant. Przedmioty nie są aktywne cały czas – nie wystarczy je mieć w ekwipunku, żeby działały!

Tanker:

- **Bandana** – około 50 Tagów – nieskończona ilość amunicji.
- **Stealth** – około 80 Tagów – kamuflaż dający niewidzialność. Nie działa na bossów. Wyłącza się, kiedy wpadniesz na przeciwnika.

Plant:

- **Brown Wig** – około 75 Tagów – brązowa peruka działająca jak Bandana – amunicja nigdy się nie kończy.
- **Stealth** – około 125 Tagów – niewidzialność. Nie działa na bossów. Wyłącza się, kiedy wpadniesz na przeciwnika.
- **Wig B** – około 170 Tagów – bohater nie słabnie, gdy wisi na barierce.
- **Wig A** – około 220 Tagów – bohaterowi nigdy nie kończy się powietrze.
- Po ukończeniu gry choć raz pojawia się Digital Camera, którą można robić zdjęcia w różnych miejscach – przyjrzymy się temu urządzeniu w kolejnych odsłonach kącika.
- Na poziomach trudności Hard, Extreme i European Extreme na początku epizodu Plant znajdziesz Shaver. Jest to kompletnie nieprzydatny do niczego przedmiot odrobinę wydłużający tylko scenę pierwszej rozmowy Snake'a z Raidenem.

JAK ZDOBYWAĆ DOG TAGI?

Należy zakraść się do przeciwnika, a gdy znajdzie się blisko – nacisnąć i przytrzymać przycisk strzału. Gdy wszystko pójdzie po naszej myśli żołnierz się zatrzyma i podniesie ręce. Wtedy trzeba wcisnąć przycisk pozwalający na ruch w czasie celowania (w przypadku Xboxa jest to Y) i stanąć tak, żeby być na wprost przeciwnika. Jeśli zatrzymał się tuż przy ścianie, to po prostu trzeba na niego wpaść, a przesunie się i zrobi trochę miejsca. Gdy już znajdziemy się przed nim, trzeba przełączyć się w tryb fpp i wycelować mu w krocze lub głowę. Ze strachu zacznie się trząść i w ten sposób zgubi Taga. Jeśli przytrzymamy go dłużej na muszce może upuścić inne przedmioty (np. amunicję).

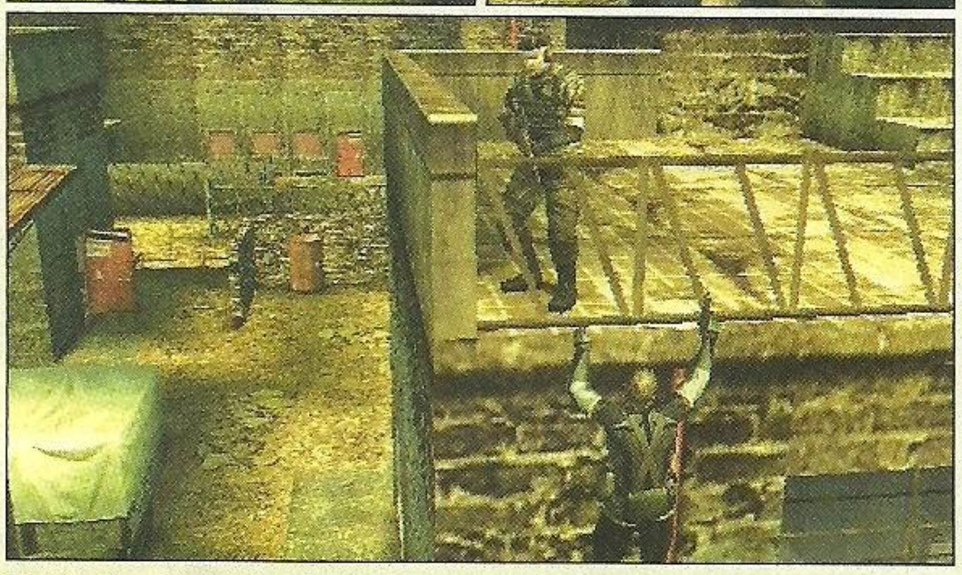
Twardziele:

Tak zwani „tough guys", to strażnicy, którzy nie dają się przestraszyć, kiedy wycelujesz im w punkt witalny. Musisz strzelić im w nogę lub rękę, żeby zaczęli się bać. Ponadto musisz zrobić to szybko, bo po chwili potrafią podnieść alarm. Można ich straszyć również bronią większego kalibru, na przykład Stingerem.

Uwagi:

- Jeśli przypadkiem zabijesz strażnika, któremu nie zabrałeś Dog Taga, nie wychodź z pomieszczenia tylko sam daj się zabić. Po restarcie gość będzie żył. Nie wychodź do innego pokoju!
- Jeśli nie jesteś pewien czy zabrałeś danemu strażnikowi Taga załóż Thermal Goggles i spójrz na jego szyję, a wszystko stanie się jasne.
- Żeby obudzić strażnika złap go tak, żeby opierał się na Tobie plecami. Teraz go puść, niech uderzy głową o podłoże. Rób tak kilka (kilkanaście) razy, a obudzi się szybciej. Dobrze też sprawuje się Coolant – budzi niemal natychmiastowo.
- Jeśli zakradasz się używając Stealth, pamiętaj żeby się pokazać żołnierzowi, bo inaczej nie przestraszy się (nie będzie wiedział czego) i może podnieść alarm.

Za zdobycie wszystkich Dog Tagów otrzymuje się na koniec gry specjalny kod do wpisania na stronie Konami, która niestety już dawno zmieniła adres.



Metal Gear Solid: Portable Ops na PSP!

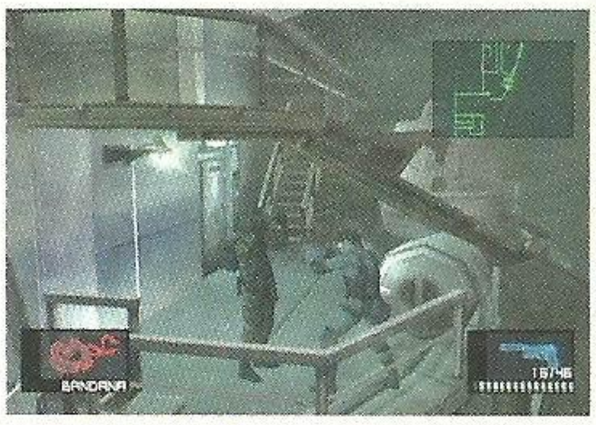
To było nieuniknione – nowy, absolutnie zaskakujący rozdział w serii Metal Gear Solid jeszcze w tym roku ukaże się na PlayStation Portable

Akcja rozegra się sześć lat po wydarzeniach z MGS3: Snake Eater i będzie czymś w rodzaju pomostu między trzecim a pierwszym Metal Gearem. Opowieść, która pokaże, jak zawiązał się oddział Fox Hound i jak tragicznie potoczyły się losy Big Bossa (aka Naked Snake'a).

Wydarzenia MGS: PO sięgają 1970 roku, a więc momentu, kiedy Big Boss posądzony zostaje o zdradę stanu. Były oddział naszego bohatera – Fox, wszczyna rebelię i rozpoczyna zamieszki. Wina spada na Naked Snake'a, mimo iż od dawna nie identyfikuje się on z tym ugrupowaniem. Aby dowieść swej niewinności, Big Boss zamierza powstrzymać zbuntowanych żołnierzy Fox i dać im to, na co zasługują zdrajcy. Problem w tym, że rozmach misji przekracza tym razem siły samotnego bohatera. Big Boss zmuszony jest do rekrutowania najemników, którzy pomogą mu wystrzelać zdrajców do ostatniej sztuki. Tak właśnie powstają zalążki organizacji Fox Hound, na czele której staje sam Wielki Szef. Aby misja zakończyła się sukcesem, Fox Hound nie może być zbyt liczny, a składać się musi z prawdziwych profesjonalistów. Takich jak Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Psycho Mantis... znacie ich wszystkich! Na E3 2006 mieliśmy okazję ujrzeć w akcji jedynie trailer MGS: Portable Ops. Mimo iż PSP to nie PS2, MGS: Portable Ops zbliżone jest wyglądem do Snake Eatera. Fakt, kiedy Wąż przekrada się wzdłuż ściany albo leży w trawie, widać jak płaskie i rozmyte tekstury generuje PlayStation Portable. Znacznie lepiej wyglądają natomiast postacie, ich bronie oraz architektura całej gry – tu z kolei widać, jak wiele niewykorzystanej mocy tkwiło do tej pory w PSP. Jeśli Kojima wypuściłby grę na tym etapie, to ani wizerunkowi bohaterów, ani ich animacji nie mielibyśmy praktycznie nic do zarzucenia. No, ale musimy jeszcze trochę zaczekać.

Żaden trailer MGSa nie może obyć się bez podniosłych i pompatycznych tekstów, czy to na temat wolności, indywidualności, czy też miejsca człowieka w świecie. Portable Ops dosłownie ocieka podniosłymi kwestiami. Przesłuchiwany Big Boss bije się z myślami – wybrać lojalność wobec kraju, czy przede wszystkim lojalność wobec siebie. Bez dwóch zdań przy grze pilnie pracuje Hideo Kojima, a jego nowa gra postara się wycisnąć z naszych oczu należną porcję łez. W ogóle motyw Naked Snake'a przypominać będzie historię Dartha Vadera. Po tym, jak zakończył się Snake Eater, bohater zaczyna kierować się ideałami, które kilka lat temu nigdy nie przeszłyby mu przez myśl. Jak skończy się ta historia?

W Portable Ops nie zabraknie trybu multiplayer. Na jego temat niewiele ujawniono, ale spodziewamy się, że rozgrywka przypominać będzie wieloosobowe potyczki z MGS3: Subsistence. Można będzie nawet rekrutować graczy do własnych klanów. Czekamy!



METAL GEAR SOLID 2: BOSSOWIE NA POZIOMIE EXTREME

Na tym poziomie trudności bardzo często będziecie przeklinać twórców gry. Przeciwnicy są okrutnie trudni, a jeśli gracie na xboxowej „esce" na pewno nieraz zapłaczecie za nazbyt czułe i często niedokładne sterowanie.

OLGA

Kiedy Olga zrobi przerwę między ostrzeliwaniem Twojej pozycji, przeskocz szybko na drugą stronę, tak żeby Cię nie zauważyła i wykorzystaj moment zagapienia – wpakuj jej strzałkę. Kiedy strzeli w materiał, w ogóle się nie wychylaj, bo i tak jej nie trafisz. Gdy uderzy w reflektor próbuj się ruszać, kiedy rzuci granatem. Przejdź w tryb fpp i wychyl się zza osłony i na ślepo próbuj ją trafić. Kiedy zobaczy, że zmieniasz pozycję na chwilę się zatrzyma żeby strzelić (przestawić) reflektor. Masz wtedy chwilkę, żeby ją trafić. Niestety nie ma opcji wyłączenia światła, więc musisz się trochę pomęczyć.

ŻOŁNIERZE NA DECK-2

Na końcu korytarza pojawia się ciągle Ration, więc nie przejmuj się zdrowiem. Strzelaj i wycofuj się w razie potrzeby, żeby się uleczyć. Staraj się nie atakować, kiedy przeciwnicy strzelają we dwójkę. Pilnuj się, żeby nie dostać granatem.

FORTUNE

Bardzo szybko zniszczy wszelkie przeszkody. Uważaj na spadające z sufitu deski. Nawet jak już leżą na ziemi, a jeszcze się ruszają, mogą Cię mocno uszkodzić – irytująca sprawa. Nie mniej niż wybuchające i przeszkadzające w skakaniu beczki. Biegaj od prawej do lewej i unikaj podwójnych strzałów.

FATMAN

Biegaj blisko niego i pakuj w niego dużo ołowiu, żeby się wywrócił. Wtedy strzel mu w głowę i staraj się strzelać nieustannie (w trybie fpp) zanim Ci ucieknie. W ten sposób można go mocno uszkodzić w ogóle się nie ruszając. Nie pozwól mu położyć kilku bomb naraz, bo nie zdążysz ich zneutralizować.

HARRIER

W normalnych warunkach – katastrofa. Przeokrutnie trudna sprawa, do czasu aż się nie wpadnie na pomysł. Samolot lata według schematu. Najpierw atakuje od prawej strony rakietami – przyklej się do wystającego zaokrąglonego elementu mostu, a Cię nie trafi. Szybko przełącz się na Stingera i poślij mu trzy rakiety. Zrobi kółko wokół Big Shell – możesz wystrzelić jeszcze dwie rakiety. Znowu zaatakuje w ten sam sposób (niekoniecznie z tej samej strony). Jak to zrobi, szybko biegnij po schodach na dół, bo wyleci zza budynku i spróbuje przypiec Cię gorącym powietrzem. Jak już będziesz na dole schowaj się w... kartonie. W razie ataku rakietami stań przy ściance, przed karabinem też Cię ochroni (w razie potrzeby szybko zmień stronę). Natomiast gdy wypuści na Ciebie dziesiątki małych rakiet, najpierw rusz się w lewo, później szybko w prawo i powoli wchodź po schodach. Karton daje ten komfort, że nie trzeba się prostować, żeby się szybko przemieszczać, co sprawia, że Harrier nie trafia ani razu, a przy tym na moment się zatrzymuje. Przełącz się na Stingera i wal. Powtórz kilka razy, a wygrasz bez straty nawet kawałeczka energii.

VAMP

Załóż Brown Wig (jeżeli masz) i użyj Stingera, jak tylko zacznie się walka, ale nie raz, a cały czas, nieustannie naciskaj – często zdarza się tak, że Vamp nie zdąży się ruszyć, a straci ponad połowę, jeśli nie więcej energii. Jeśli ostrzelasz go później rakietami, nie poradzi sobie i przyjmie wiele z nich na klatę. Jak tylko będzie się wynurzać, strzelaj ze Stingera jak z karabinu.

RAY

Walka jest prosta, tylko nie możesz sobie pozwolić na najmniejszy błąd. Na samym początku strzel ze Stingera w kolano środkowego RAYa, a gdy otworzy pysk od razu wal go w łeb. Uciekaj, omijaj rakiety i staraj się podbiec, żeby środkowy RAY skorzystał z karabinu. Wtedy będziesz miał moment, by ze Stingera wycelować w jego łeb. Gdy zejdzie mu dostatecznie dużo energii wskoczy na arenę. Wtedy już jedziesz schemat – strzał w kolano z bezpiecznej odległości i od razu drugi w pysk (wtedy schodzi więcej energii). Ciągle biegaj, żeby RAYe spoza areny nie używały za często rakiet – staraj się mieć je za sobą, to nie będą atakować. W razie potrzeby przeskakuj, żeby nie dać się trafić rakietami wystrzelonymi przez RAYa stojącego na arenie. Jak już będzie miał mało energii poczekaj, przygotuj strzał w pysk i od razu uciekaj – nie pozwól, by Metal Geara wskakiwał na arenę, gdy jesteś odwrócony plecami, bo Cię zdepcze. Powtórz dwadzieścia razy (!!) i wygrasz.

SOLIDUS

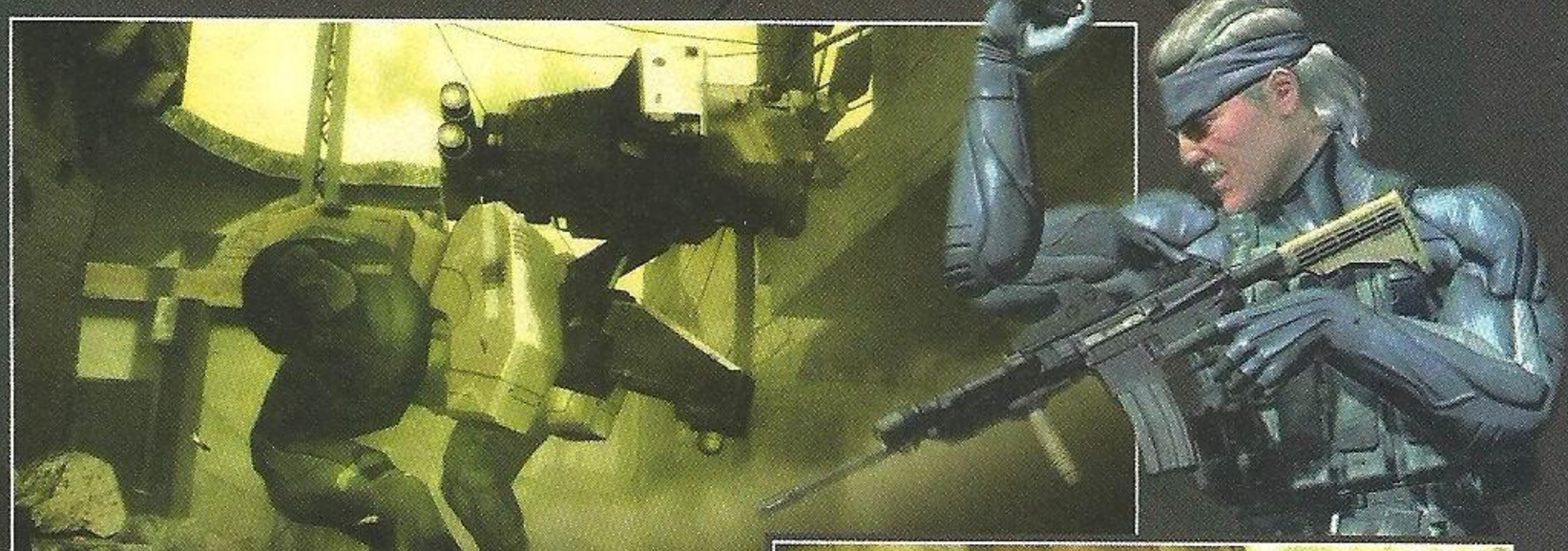
Jeśli jakimś cudem nie dałeś się udusić podczas scenki (to znaczy, że jesteś cyborgiem, bo potrafisz tak szybko naciskać przycisk) czeka Cię walka z Solidusem. Nie daj się uderzyć macką, a po ataku od razu rzuć się na przeciwnika. Pewnie zablokuje atak, ale o to chodzi. Wciśnij blok i gdy wyprowadzi kontrę nic Ci nie zrobi, a otworzy się na ciosy. Uciekaj przed rakietami, a kiedy Cię podpali – załóż na chwilę mundur żołnierza, żeby się obronić przed ogniem. Solidus zacznie szaleć, gdy zejdzie mu pół energii. Gdy ma Cię zaatakować zauważysz ruch kamery – wtedy odskocz i spokojnie próbuj taktyki z blokiem. Jedynie ciosy mieczami zza głowy są nie do obrony – pamiętaj o tym i nie daj się złapać mackami.

METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Trzeba przyznać, że pomysł jest ciekawy. Metal Gear Solid Digital Graphic Novel na PSP to sposób na ożywienie tradycyjnego komiksu, poprzez dodanie do niego efektów dźwiękowych, animacji oraz punktów dla czytelnika za bystrość. W dowolnym momencie podczas przeglądania komiksu skorzystać można z trybu Mental Search, a więc skanowania poszczególnych kadrów milimetr po milimetrze i szukania na nich znanych przedmiotów. Tryb Memory Building pozwala natomiast przeglądać znalezione zabawki i dowiadywać się czegoś na ich temat. Być może sprzedawanie komiksu na płycie UMD nie jest najtańszym pomysłem, ale trzeba przyznać, że Konami zrobiło to z klasą. Historię doskonale znacie – to nic innego, jak fabuła pierwszego MGSa opowiedziana przy pomocy szkiców, artworków, fachowych dźwięków i czytanych dialogów. Na razie UMD z komiksem ukazało się tylko w USA, ale i nas nie ominie przyjemność pooglądania obrazków z ekranu PSP – europejska premiera zapowiedziana jest na 13 grudnia 2006 roku. ■■

Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots

Kojima się cieszy, nabój na szyi Meryl i tag-team z Raidenem – nowe i bardzo ciekawe informacje o nadciągającym z impetem MGS4 na PlayStation 3



Jest na świecie jedna osoba ciesząca się, że Solid Snake umrze w ostatniej części MGSa. To Hideo Kojima, od dawna pragnący porzucić serię i zająć się tworzeniem innych gier. Według Mistrza fabuła dokładnie wyjaśni dlaczego musiało do tego dojść, natomiast on sam podkreśla, że śmierć bohatera stającego się w ten sposób legendą, jest w Japonii czymś normalnym. Zanim jednak Snake pożegna się z tym światem, czeka go intensywne pół roku, a zabawa zacznie się na Bliskim Wschodzie, by później przenieść się w inne rejony świata. Żeby wyjaśnić wątpliwości – trailer z E3 został tak przygotowany żeby wydawało się, że każda scena rozgrywa się w tej samej okolicy, co miało być zmyłką dla fanów, ale ile jest prawdy w takim zapewnieniu wie tylko Hideo Kojima.

Mimo swoich lat Wąż zaprezentuje się w szczytowej formie korzystając ze znacznie rozszerzonego wachlarza technik CQC, a najbardziej zadziwią jego nowe ruchy – po długim szkoleniu wojskowym autorzy dowiedzieli się wielu cennych informacji na temat prawidłowego poruszania się i sposobu chodzenia żołnierzy z jednostek specjalnych.

Z systemu rozgrywki zastosowanego w trzeciej części być może powróci również konieczność leczenia się, a na pewno niezbędne okaże się korzystanie z farb na twarz oraz różnych ubrań pozwalających wtopić się w otoczenie. Zapowiedzią powrotu systemu kamuflaży była scena, gdy Snake w przebraniu jechał ciężarówką pełną żołnierzy.

Tak jak domyślaliśmy się w zeszłym miesiącu Octo-Cam zadziała jedynie, gdy Snake stanie nieruchomo, a do pełnego działania potrzebować będzie kilku sekund, co w sytuacji, gdy bohater wyjdzie na otwarty teren, może zadecydować o jego losie. Na dodatek nie zakrywa twarzy i włosów Solida więc nie do końca możliwe okaże się ukrywanie, co jeszcze raz odnosi się do tak dobrze znanego już hasła „no place to hide".

W walce z robotami (korzystają wprawdzie z technologii Metal Gearów, ale nimi nie są – prawdziwego MG Snake ujrzy w dalszej części swojej ostatniej misji) bohatera wesprze sterowany przez SI Raiden, co być może oznacza zamianę ról z pamiętnej sceny, gdy obaj panowie walczyli obok siebie pod koniec MGS2. Tym razem niezbyt lubiany (tak, staramy się być delikatni) poza Japonią heros wystąpi w roli cyborga, a w jego żyłach płynąć będzie biała, sztuczna krew. Co ciekawe, zmieniono mu tylko wygląd, a charakter pozostawiono dokładnie ten sam. Uczynienie go na dodatek postacią niegrywalną (nie dotyczy to trybu online) sprawi, że ludzie poczują chęć by nim grać. Tak naprawdę Raiden pozostanie tą samą osobą, jaką był w MGS2 – zmieni się sposób, w jaki jest odbierany, co dotyczy zresztą nie tylko jego, ale także innych postaci. Trzeba przygotować się na taką ewentualność, że wszystko, co wiadomo do tej pory może okazać się ogromnym humbugiem.

Od czasu drugiej części w świecie MGSa miało miejsce sporo wydarzeń, o których być może opowie film kręcony właśnie w Hollywood (na jego produkcję wyraził zgodę sam Mistrz). O części z nich dowiemy się grając w „czwórkę" zrywającą z tradycyjną dla serii muzyką. Piosenka znana z trailera prezentowanego na E3 to główny motyw muzyczny Guns of the Patriots. Na szczęście pozostaną takie znaki rozpoznawcze, jak pojawiające się nad głowami żołnierzy znaki zapytania i wykrzykniki. Ukłonem w stronę fanów Policenauts będzie kolczyk Meryl – zawieszony na łańcuszku nabój.

Nowy Metal Gear zaskoczyć może wszystkich ograniczonym czasem wypełniania kolejnych misji. Snake wszakże umiera, pozostało mu tylko pół roku życia i musi się spieszyć. Pomóc mu albo przeszkodzić mogą cywile, którzy broniąc swoich rodzin wyjdą na ulice, żeby walczyć. Wielu z nich zginie i straci swoje domy, jako że teren w MGS4 ma się mocno niszczyć.

Ostatnia misja Snake'a na pewno znów nieść będzie różne ważne przesłania – o jednym z nich już dziś wiemy. Budowa robotów wskazuje na to, że sztuczna inteligencja rządzi żywymi nogami, co odnosi się do faktu, że w dzisiejszych czasach ludzie coraz bardziej dają zniewolić się przez maszyny. Zamiast jednak dorabiać ideologie do szczątkowych informacji, spokojnie poczekamy na kolejne świeże wieści i oczywiście na grywalne demo.

GAME GEAR

"SEGA DOES WHAT NINTENDON'T"

DOBRY POMYSŁ, SZALONE WYKONANIE

Oto pierwsza odpowiedź Segi na kieszonkową dominację GameBoya – dyktatora przenośnych konsol. Oto trzecia w kolejności kieszonsolka z kolorowym wyświetlaczem (obok Atari Lynx i PC Engine GT), która miała być gwoździem do trumny Nintendo. I wreszcie – oto kolejna spektakularna porażka na polu zdominowanym przez Game Boya...

Wejście Segi na terytorium zajęte przez GameBoya poparte było naprawdę mocnymi argumentami – wielki kolorowy wyświetlacz i łatwe konwertowanie gier z konsoli Master System zapewnić miało „błękitnym" stabilną pozycję na rynku handheldów. Patrząc w przeszłość można odnieść wrażenie, że rynek konsol był w stanie pomieścić tylko jednego handhelda. I żadnych substytutów. Pracę nad Game Gear Sega rozpoczęła w roku 1989, a pierwotna nazwa konsoli brzmiała „Project Mercury". Jak zwykle, pierwszymi użytkownikami nowego handhelda stali się Japończycy (6 października 1990), zaś reszta świata przywitała się z nią dokładnie rok później. Brawa należą się Sedze głównie za wytrwałość – mimo iż konsola z góry skazana była na śmierć, ostatnie partie Game Gear zjechały z taśmy produkcyjnej dopiero w 1997 roku. Wyrok wydali na nią głównie Japończycy, którym niespecjalnie spodobała się krótka żywotność baterii (raptem pięć godzin grania na sześciu paluszkach) i awaryjność wczesnych wersji konsoli. Nie przemawiało do nich także to, że Game Gear (w przeciwieństwie do GameBoya) proponował kolorowy, podświetlany od spodu wyświetlacz i znacznie silniejsze podzespoły.

W Stanach Zjednoczonych sprawa wyglądała jednak zupełnie inaczej. To właśnie tu Sega dała początek fali agresywnych kampanii reklamowych, które pośrednio uderzały w rywala i ośmieszały jego użytkowników. Przykład? Jedna z reklam promujących Game Gear (i jednocześnie jadąca ostro po monochromatycznym GB) pokazywała psa w toalecie oraz narratora mówiącego następujące słowa: „gdybyś nie rozróżniał kolorów, a Twoje IQ spadłoby poniżej dwunastu, wówczas nie przejmowałbyś się handheldem na którym grasz". Reklama nagrana była w zaledwie dwóch kolorach, co jawnie uderzało w GameBoya, zaś narrator kwitował całą sytuację tekstem: „Oczywiście nie przejmowałbyś się również faktem, że pijesz z toalety". Mocna rzecz, choć spece od marketingu Segi mieli ich znacznie więcej. Dość popularne stało się hasełko „Sega Game Gear oddziela mężczyzn od chłopców" oraz „Sega does what Nintendon't". Firma stroiła sobie mnóstwo żartów z faktu, że Nintendo potrafi zmieniać jedynie kolory obudowy, a nie wyświetlacza, ale nawet tak agresywna kampania nie pozwoliła Sedze przebić GameBoya w ilości sprzedanych egzemplarzy konsol. Baza wielbicieli Nintendo była tak wielka, że starania marketingowe Segi zaprowadziły ją zaledwie na drugie miejsce w rankingach sprzedaży. Prawdopodobnie dzięki temu (a także licznym reedycjom) Game Gear utrzymał się na rynku przez blisko siedem lat i wspominany jest jako najdłużej żyjący handheld, którego nie zbudowało Nintendo.

Czym była Sega Game Gear? Przez wielu konsolka okrzyknięta została przenośną wersją Master System. Mimo iż handheld wyświetlał obraz w niższej rozdzielczości niż 8-bitowa „stacjonarka", proponował w zamian znacznie bogatszą i żywszą paletę kolorów przez co gry prezentowały się po prostu ładniej. Dodatkowo Game Gear podawał sygnał audio w pełnym stereo. Konsolka zyskała niemały rozgłos dzięki gadżetowi o nazwie TV Tuner Adapter. Nakładkę tę wystarczyło zamontować w slocie na cartridge i od tego momentu Game Gear zamieniał się w przenośną telewizor. Niestety, w nowszych modelach konsoli, Sega zmuszona była usunąć obsługę TV Tunera, gdyż działanie gadżetu kolidowało z prawem. Szkoda, bo tuner mógł naprawdę ostro zamieszać rynkiem handheldów.

Ogromne podobieństwo Game Gear do Master System umożliwiło Sedze szybkie konwersje gier z jednej platformy na drugą. Oznaczało to (dosłownie!), że Sega mogła zapisać ten sam soft zarówno na ROMie do Master System, jak i Game Gear. Kwestią czasu było zatem zbudowanie przejściówki o nazwie Master Gear, dzięki której na przenośnej konsoli można było bawić się cartami z dużej konsoli. Niestety, przejściówka nie działała w drugą stronę – granie na dużym ekranie w przenośne tytuły było niemożliwe, gdyż Master System nie potrafił wyświetlić tylu kolorów co handheld.

Spójrzmy prawdzie w oczy. Problemem Game Gear nie były jednak zbyt szybko padające baterie, ani słaby, momentami smużący wyświetlacz LCD. Podobnie jak w przypadku wszystkich swoich konsol, Sega nie umiała zgromadzić tylu developerów, ilu przez wszystkie te lata zebrało Nintendo. Tytuły, które pojawiły się na przenośnej Sedze, to w większości wartościowe pozycje, problem w tym, że było ich naprawdę niewiele. Przez siedem długich lat Game Gear doczekał się raptem 120 gier, co – jak przyznacie – nie jest wcale zatrważającym wynikiem. Nawet przejściówka Master Gear, która bibliotekę tytułów na Game Geara rozszerzała do 350 pozycji, ani TV Tuner umożliwiający oglądanie telewizji, ani nawet specjalne edycje konsoli (niebieska, czerwona, żółta i biała) nie były w stanie zapewnić jej dłuższego życia.

Kolejny krzyżyk na drogę, Sego.

KUPUJESZ?

Niespodzianka, niespodzianka! Sega Game Gear zawitała na polskiej aukcji internetową, gdzie wraz z czterema grami i mnóstwem dodatków (walizka, ładowarka, itp.) schodzi za 200 złotych. Ale nie przepłacajcie, bo zagraniczne aukcje są znacznie tańsze. Tam Game Gear z pięcioma grami można kupić już za 25 dolarów – widzicie różnicę? Jeśli pogrzebie się jeszcze głębiej, można znaleźć nawet limitowanego, niebieskiego GG z czterema grami i ładowarką za 10 dolców! Pomijając jednak okazje – Sega Game Gear to obecnie wydatek 20-30 dolarów, zaś gry do niej – kolejnych siedmiu. Szczęśliwym posiadaczem lupy Super Wide Gear można stać się nawet za 5 dolarów, choć bardziej realne jest 10 lub 15. Potrzebny TV Tuner? Amerykanie życzą sobie za niego maks 20 papierów. Jedną czwartą tego wyłożycie na ładowarkę samochodową.

TECHNIKALIA

Procesor: 8-bitowy Zilog Z80 | Zegar: 3.58 MHz | Pamięć: 24 KB RAM | Maksymalna rozdzielczość: 160 x 144 piksele | Przekątna ekranu: 3.2 cala (81 mm) | Paleta kolorów: 32 na ekranie z palety 4096 | Dźwięk: Stereo, 4 kanałowy | Pojemność carta: do 4 MB

AKCESORIA

Właściciele przenośnej Segi nigdy nie mogli narzekać na brak ciekawych, wybitnych wręcz akcesoriów. Najciekawszym z nich był **TV Tuner**, urządzenie umożliwiające oglądanie telewizji na konsoli. Gadżet zżerał baterie (6xAA) w ciągu trzech godzin, ale zakres jego możliwości był bardziej niż imponujący. Osobne wejścia w TV Tunerze umożliwiały podłączenie do niego odtwarzacza VCR lub kamery i zrzucanie obrazu bezpośrednio na ekran Game Gear. Niestety, konflikt między Segą, a firmą produkującą tunery doprowadził w rezultacie do tego, że nowe modele konsol nie współpracowały już z telewizyjnym gadżetem. Jeśli planujecie kupić Game Gear i koniecznie chcecie sprawić sobie TV Tuner, sprawdźcie wcześniej numer seryjny konsoli. Literka na jego przedzie oznaczać będzie, że ten model GG nie współpracuje już z tunerem.

Słyszeliście o **Super Wide Gear**? Nie? W skrócie, to po prostu wielka lupa, która po nałożeniu na wyświetlacz konsoli, powiększała obraz z 3,2 cala aż do pięciu cali! Może trudno w to uwierzyć, ale dzięki Super Wide Gear konsola Segi miała większy ekran niż PSP. Niestety, nakładka bardzo szybko męczyła wzrok, a jedyną grupą odbiorców, która doceniała jej walory, byli fani RPG. I tylko oni.

Przejściówkę **Master Gear Converter** już znacie – dzięki niej właściciele handhelda mogli bawić się grami z konsoli Sega Master System nie czekając na konwersje. Niestety, z powodu wyższej rozdzielczości w stacjonarnej konsoli, gry przepuszczone przez Master Gear traciły nieco szczegółów i klatek animacji. Od razu też rzucała się w oczy różnica w paletach barw obu konsol. Game Gear stać jednak na więcej.

Wielbiciele Game Gear mogli zaopatrzyć się w **FM Radio Adaptor**, dzięki któremu możliwe stało się odsłuchiwanie radiowych stacji. Obecnie pierwszy lepszy telefon komórkowy pozwala podpiąć się do radia, ale dekadę temu opcja ta była prawdziwym luksusem.

Zwolennicy multiplayera nie mogli przeoczyć „sznura" o nazwie **Gear-to-Gear Cable** – jedynego sposobu na dwuosobowe batalie w grach (Mortal Kombat). Natomiast domorośli hakerzy nie mogli obyć się bez przenośnej wersji Game Genie (USA) i Action Replay (Europa). Tylko dzięki nim możliwe były takie zabiegi, jak ustawienie nieskończonej ilości żyć, nielimitowanej amunicji i nieśmiertelności w ulubionych tytułach.

Problem zbyt słabych baterii leczył **Rechargeable Battery Pack** – przenośne, ważące 400 gram urządzenie doładowujące zużyte akumulatorki. W zamian za osiem godzin ładowania otrzymywaliśmy baterie zdolne do trzygodzinnej pracy. Średnio uczciwe, fakt, ale taka operacja pozwalała zaoszczędzić sporo pieniędzy.

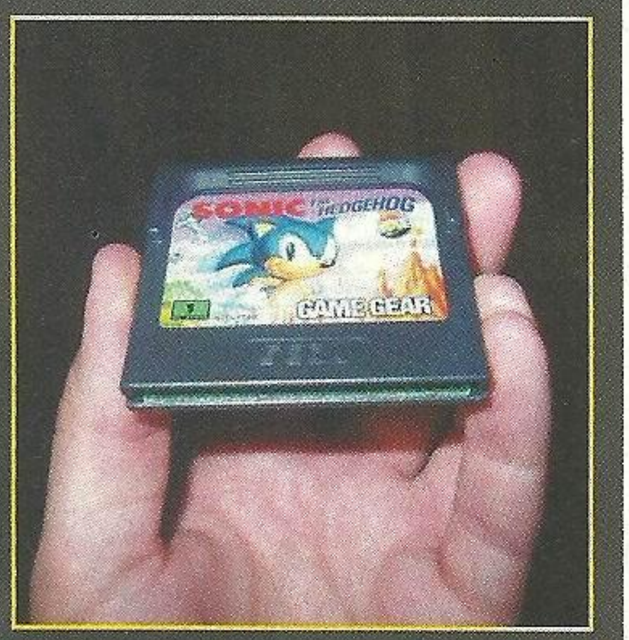
Sega nie zapominała również o ludziach, którzy chcieliby zagrać na Game Gear podczas długich, wielogodzinnych podróży samochodem. Specjalnie dla nich opracowany został **Car Lighter Adapter**, zasilacz pozwalający pobierać energię bezpośrednio z zapalniczki.

Natomiast **Handy Gear** to pancerna skrzynka w kształcie konsoli, której nie straszne był deszcz, piach czy śnieg. Wewnątrz, oprócz miejsca na Game Gear, znalazły się również sloty na dodatkowe carty.

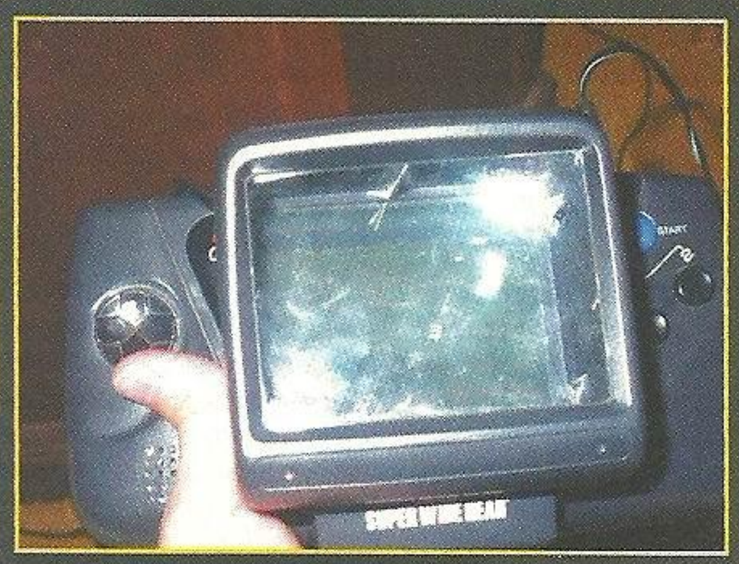
GAME GEAR W PRZEKROJU

Przyjrzyjcie się jej uważnie. Sega Game Gear to bodajże pierwsza konsola, o której można powiedzieć, że zaatakowała Game Boya.

■ Game Gear to prawdziwy czołg. Zewnętrznymi gabarytami spokojnie przytłacza PlayStation Portable, a w ciągu czterech godzin potrafi pożreć nawet sześć baterii! Monster!



■ Tak natomiast prezentuje się konsola z włożonym (z lewej) i wyjętym (z prawej) cartem. Jak już wiecie z tekstu, górny slot Game Gear służył nie tylko do wpychania gier, ale również do montażu dodatkowych gadżetów. Niespotykana ilość akcesoriów, w tym TV Tuner, czy FM Radio Adaptor sprawiły, że slot nigdy nie odpoczywał. Najwięcej emocji wzbudziła jednak Super Wide Gear – potężna lupa, zwiększająca widzialną powierzchnię ekranu o blisko pięćdziesiąt procent.



TRZY RAZY HIT

Łatwość konwertowania gier z Segi Master System zapewniła GG sporą ilość hitów.

SONIC THE HEDGEHOG 2 – wydawałoby się, że przenośna wersja Sonica, napisana tylko i wyłącznie pod Segę Game Gear, będzie okrojona, uproszczona i niespecjalnie wymagająca w porównaniu do edycji na Master System. Błąd. Game Gear Sonic to szybki, pełen szalonych patentów platformer z olbrzymimi światami do eksploracji. Być może plansze są większe niż w zręcznościówkach z Mario, ale przebijanie się przez nie zajmuje Sonicowi więcej niż pięć minut. Sonic the Hedgehog 2 warty jest polecenia głównie z powodu wyższego poziomu trudności niż prequel, a także kilku fajnych mini gierek, jak choćby jazda gokartem w początkowej sekwencji.

ALIEN 3 – słaby film, fenomenalna gra! Wcielamy się w rolę łysej Ripley, która ściska w łapach potężną fuzję. Jej zadanie to wydostanie się z oblezionej potworami kolonii i uratowanie przy tym jak największej ilości ludzi (potencjalnych żywicieli). Zabawki Ripley obejmują karabin maszynowy, miotacz ognia oraz wyrzutnię rakiet. Aha, jeśli nie uda się Wam uratować na czas wszystkich więźniów, poczęstowani zostaniecie naprawdę fajnym filmem, w którym obcy rozwala klatę żywiciela. Alien 3 to zdecydowanie jedna z największych perełek na Game Gear. Miłośnicy filmu i dobrych strzelanek bez wahania przylepili jej etykietkę „perfect".

SUPER RETURN OF JEDI – grę momentalnie okrzyknięto takimi superlatywami, jak „najlepsza gra ze świata Gwiezdnych Wojen" oraz „prawdziwy majstersztyk". Fakt, licencja Star Wars nigdy nie doczekała się miażdżącej liczby hitów i dlatego „Super Powrót Jedi" należą się oklaski. Przez grę poprowadzimy nie jedną, a kilka postaci ze świata Gwiezdnych Wojen. Każda z nich ma własne bronie oraz zestawy ruchów. Luke na przykład biega z zielonym mieczem świetlnym, a Han popyla ze starym, sprawdzonym blasterem. W misjach pomagają im dopałki i bonusy porozrzucane bogato po wszystkich planszach. Ale ostrożnie. Gra okazała się naprawdę, NAPRAWDĘ trudna! Zachęceni?

CIEKAWOSTKI

Można śmiało powiedzieć, że amerykańska i japońska telewizja zachorowały na punkcie GG!

Lubicie zespół U2? Widzieliście teledysk „Stay (Faraway, So Close!)"? Oczywiście, że widzieliście. Nawet jeśli znacie go na pamięć, przyjrzyjcie się dokładniej. Bono i jego ziomki lubili bawić się przenośną Segą i pokazywać ją na dużym ekranie.

W filmie **Świat Wayne'a** trzeba uważnie przyjrzeć się śmieciom na biurku Gartha. Dostrzeżecie wśród nich Game Gear z (uwaga, uwaga!) nakładką TV Tuner.

Pamiętacie komedię **„Surfujący Ninja"**? Jeden z głównych bohaterów przez cały film bawi się przenośną Segą, która pokazuje mu przyszłość, a także pomaga znaleźć odpowiedzi do zagadek. W momencie, kiedy dowiaduje się, że Game Gear przepowiada przyszłość, krzyczy coś w rodzaju „Shinobi! Myślałem, że gram w Shinobi!" Bardzo szybko zresztą powstała gra „Surf Ninjas", która ukazała się oczywiście na Game Gear.

W filmie **Draka w Bronxie** (Rumble in Bronx) Jackie Chan ofiaruje młodemu chłopaczkowi prezent w postaci Segi Game Gear. Dzieciak gra bez opamiętania, problem w tym, że w środku nie ma carta z grą. Przez całą Drakę młodziak „gra na konsoli", ale z pustym slotem na carty. Fajnie.

Chcecie zobaczyć żółte Game Gear? Sprawdźcie film **„Kevin sam w domu 3"**. Co ciekawe, żółta konsolka świeci nawet na okładce filmu – przypięta do paska głównego bohatera.

A wiedzieliście, że w Japonii ukazała się limitowana edycja Game Gear o nazwie **„Coca-Cola Limited Edition"**? Jeśli przypadkiem przejeżdżać będziecie przez Atlantę i wstąpicie do muzeum Coca-Coli, zobaczycie w nim czerwoną bohaterkę tej ciekawostki. Wraz z konsolą Sega sprzedawała specjalny czerwony cart z grą COCA-COLA KID. Prawdziwy smakołyk dla fanów.

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE jRPG?

Witajcie, moi drodzy, w odświeżonym i reaktywowanym kąciku RPG, gdzie ja, sługa Wasz uniżony, będę dostarczał na Wasze polskie stoły strawę przednią, bo erpegową. Zaczynamy już dziś! / Dagon

rpgamer@neo-plus.pl

Najwyższy czas dać czytelnikowi to, czego się domaga i serce mi się w piersi ściskało, że wobec tych wszystkich fight clubów i soccerów zabrakło kącika, najmniejszego nawet, dla wielbicieli gier fabularnych. Wpadłem przeto do Gulasha ze skargą, płaczliwym tonem za serce go chwyciłem i tak męczyłem, aż dla świętego spokoju i po trosze dla uciechy Waszej, ten kącik prawomocnie uchwalił. No i jest. Jest i będzie tak sobie, aż sami tłumnie go protestami nie wyprzecie, w co szczerze powątpiewam, bo RPG to towar najwyższej próby.

Tym staropolskim powitaniem otwieram naszą dzisiejszą dyskusję, którą zdominowało Final Fantasy w różnorakich konfiguracjach. Zdrowie waszmości!

FINAL FANTASY XIII

Zaczynam od najbardziej wyczekiwanej gry jRPG, czyli Final Fantasy XIII. Choć już przy tych wszystkich tytułach zapowiedzianych i pogrupowanych w projekcie Fabula Nova Crystalis, to już sam nie wiem, na co najbardziej czekamy... Wracam jednak do FFXIII. Tak jak każdy kolejny Final, tak i ten ma zaskoczyć nas nowym systemem walki, a bardzo wylewny był w tym temacie Motomu Toriyama, reżyser Trzynastki. W jednym z wywiadów pofolgował sobie zbytnio i uderzył w czułe struny wielbicieli Final Fantasy VII Advent Children.

■ **Toriyama:** ***FFVII Advent Children to film, który pokazuje sceny walk, jakie dotychczasnie były niemożliwe do odwzorowania w serii FF. Przy Final Fantasy XIII, koncentrujemy się na tym, jak dalece można zrealizować ten obraz w grach.(...) Final Fantasy XIII ma pokazać, jak i oddać możliwie najwierniej, dynamikę walk z FFVII Advent Children w grze konsolowej.***

Brzmi rewolucyjnie, brzmi cudownie, ale zapał nieco opada, jeśli posłuchamy, co na ten temat ma do powiedzenia Yoshinori Kitase:

■ **Kitase:** ***Na pierwszy rzut oka, wydaje się, że jest to gra akcji, ale zapewniam, że FFXIII będzie na tym polu kontynuować tradycje poprzednich odsłon, w tym nawiązywać do słynnego systemu active-time battle. Mamy zamiar użyć podobnego systemu walki, jaki widzieliście wcześniej, różnica w tym, że chcemy mocno przyspieszyć rozgrywkę, nadać jej więcej dynamizmu. W poprzednich odsłonach musieliście czekać, by wybrać i wyegzekwować poszczególne akcje, teraz chcemy ten czas skrócić do minimum, by walki znacznie nabrały tempa.***

No więc, jak to jest panowie? Mamy szybszy i bardziej dynamiczny zestaw walk oraz filmowe potyczki. Kto widział krótki zwiastun gry może spróbować sobie to wyobrazić. A ja się zastanawiam, czy obok obowiązkowej padaczki na widok efektów specjalnych, nie stracę głowy bawiąc się w mashowanie przycisków i przerzucanie opcji w trybie przyśpieszonym. Mam nadzieję, że znajdzie się też miejsce dla wolno myślących strategów, takich jak ja. Ale już nie zrzędzę, cytując Witkiewicza: „Dobrze jest, psiakrew, a kto powie, że nie, to go w mordę!"

Zostajemy jeszcze przy Trzynastce. Zajmijmy się bohaterami. Do tej pory znamy tylko jednego bohatera, a raczej bohaterkę, Yuno-Asho-Rinoo-podobną heroinę. Jak zwykle Square Enix pokazują, że są mistrzami w przerabianiu jednej i tej samej twarzy w grach, za co słusznie należy im się aplauz, ale już niekoniecznie bis. Twórcy starają się jednak zróżnicować nieco charakter naszej wojowniczki. W przeciwieństwie do poprzednich inkarnacji, bohaterka spod Trzynastki ma być bardziej wyswobodzoną feminą, samodzielną i silną psychicznie.

■ **Toriyama:** ***Kiedy poprosiłem pana Nomurę o zaprojektowanie tej postaci, zaznaczyłem, że chodzi mi bardziej o kobiecą wersję Clouda z Final Fantasy VII***

Mamy zatem Clouda płci pięknej i rzeczywiście, te rysy wydały mi się znajome, tylko ten kolor włosów pod dawnego Wiśniewskiego potrafi zmylić. Ale nie bądźmy złośliwi, dajmy twórcom czas i może dopatrzymy się czegoś oryginalnego.

Dla wielbicieli sensorów ruchu mam też wiadomość ciekawą, dotyczącą tego patentu umieszczonego w padzie Sony. Jest szansa, że pomachamy wesoło padem do ekranów naszych HDTV i jakoś to wpłynie na środowisko gry. Niewykluczone, że opcja ta zostanie wykorzystana w FFXIII. Jak już będziemy mieli HDTV, i PS3, i FFXIII...

Dobrze, to zastanówmy się chwilkę, Fabula Nova Crystalis. Ile to będzie gier? Ponoć aż sześć tytułów na różne platformy docelowe. W tym możemy wesoło już wyliczyć Final Fantasy XIII (PlayStation 3), Final Fantasy Versus XIII (PlayStation 3), Final Fantasy Agito XIII (telefony komórkowe) oraz niesprecyzowane projekty, na których temat nie powiedziano na razie nic ciekawego (oprócz informacji o zarejestrowanej nazwie FF Haeresis XIII, które może być kolejnym tytułem serii). Toż oni będą tę trzynastkę produkować przez 10 lat i może pod koniec życia następnej generacji konsol załapiemy się jeszcze na Finala XIV.

Z oświadczeń developerów wynika, że każda gra ma mieć odrębny świat, który niewiele ma wspólnego z pozostałymi tytułami. To, co je łączy, to tylko inspiracja i „wspólna mitologia", cokolwiek to nie znaczy. Postaci z świata Agito nie mają szans spotkać się z postaciami świata FF Versus XIII . Ale już tam panu Kitase po głowie chodzą niecne plany:

■ **Kitase:** ***Istnieje taka możliwość, by w przyszłości bohaterowie tych gier mogli się spotkać, ale jeszcze nie jesteśmy tego tacy pewni.***

No i na koniec wisienka do tego ciasteczka, czyli grafika. Otóż Square Enix ciągle bawi się wnętrznościami potworka Sony o wdzięcznym numerku 3 i grafika FFXIII ma jeszcze bardziej zyskać na jakości. To, co widzimy w zwiastunie, to pierwsze przymiarki. Moi drodzy, ma być lepiej.

CO NOWEGO W ŚWIECIE RPG?

■ **POLSKI ZAMACH NA OBLIVION**

Polska grupa developerska Reality Pump, pod sztandarem niemieckiego wydawcy Zuxxez Entertainment tworzą RPG na Xboxa 360 i PC o nazwie Two Worlds. Gra utrzymana jest w klimatach zachodniego fantasy, z orkami, trollami i mrocznymi rycerzami, a projekt ma ambicję powalczyć z takimi tytułami, jak choćby rewelacyjny Oblivion. Trzymamy kciuki.

■ **600 TYSIĘCY DRAGON QUESTÓW**

Square Enix podało, że Dragon Quest: The Journey of the Cursed King sprzedał się w Europie w liczbie 600 tysięcy egzemplarzy. Czekamy na więcej, może Japonia bardziej otworzy się na rynek europejski.

■ **FINAL FANTASY III NA DWÓCH EKRANIKACH**

Odświeżona i wypielęgnowana graficznie gra Final Fantasy III pojawi się na obydwu ekranikach konsolki Nintendo DS. Square Enix nie kwapi się jednak z podaniem daty europejskiej premiery gry, pomimo że miliony fanatyków cierpi katusze na Starym Kontynencie. W Japonii pojawi się ona 24 sierpnia.

■ **SEGA O PREMIERZE PHANTASY STAR UNIVERSE**

Po wielokrotnym przekładaniu premiery gry Phantasy Star Universe, Sega zdecydowała się podać ostateczną datę japońskiej premiery dziecka Sonic Team. Otóż w Kraju Kwitnącej Wiśni gra zadebiutuje już 31 sierpnia. Tytuł ten przygotowywany jest na PlayStation 2 i Xboxa 360.

■ **PATCHOWANIE CZAS ZACZĄĆ**

Na Xbox Live pojawił się specjalny, oficjalny patch oznaczony numerkiem 1.1, który ma zlikwidować masę błędów i robaczków w grze The Elder Scrolls IV: Oblivion. Jeśli denerwują Was błędy pokroju niedopracowanych kolizji w różnych miejscówkach, dublujące się przedmioty, nieograniczona ilość miejsca na złoto w sakiewkach itp., to zasysajcie śmiało, Bethesda Softworks stawia.

■ **DODATEK DO OBLIVIONA**

I jeszcze raz o Oblivionie. Na Marketplace pojawił się nowy dodatek do gry o nazwie Mehrunes Razor. Sam dodatek to gigantyczna lokacja, w której przyjdzie nam zmierzyć się z niejakim Telvannim, złodziejem i arcymagiem, który chce posiąść tytułowy artefakt - Mehrunes Razor, który pozwoli mu opanować (jak sam wierzy) całe królestwo. Potężny zestaw podziemi i lokacji miasta Varsa Baalim czeka na tych, którzy wydadzą swoje punkty na Xbox Live.

■ **GRYWANY BLUE DRAGON...**

...według zapewnień Microsoftu pojawi się już podczas Tokyo Game Show.

FABLE 2

Peter Molyneux to jedna z najbardziej niepoprawnych i rozgadanych osobistości świata gier elektronicznych. Piotruś fantasta, Piotruś marzyciel i wiele, wiele równie ciekawych określeń doczepiono mu po wielkim rozczarowaniu, na jakie nie przygotował graczy szef Lionhead, a jakim było Fable – gra poprawna, ciekawa, ale z pewnością nie rewolucyjna w stopniu, w jakim zapowiadał to Peter. Fable miała być wszystkim, najlepszą grą RPG na świecie, najlepszą grą w ogóle, największym i najbardziej złożonym projektem, a resztę to można już dopowiedzieć samemu, bo brakuje słów, by opisać to cudo. No i wyszła dobra, zwykła gra z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami. A Peterowi się dostało od mediów. Teraz mam dla Was kilka wypowiedzi wizjonera, któremu, mimo wszystko, nie należy odejmować splendoru, po tym, co zrobił dla graczy i rynku gier elektronicznych. Teraz Piotrek znów uderzył w trąby i wypowiedział się w jednym z wywiadów na temat Fable 2 i japońskich gier RPG.

Na początek Fable 2 na Xboxa 360. Po pierwsze, szef studia Lionhead niewiele mógł zdradzić. Wspomniał jednak, że w trailerze gry, pochodzącym z E3 2006, poukrywane są wskazówki, dotyczące nowych rozwiązań zawartych w Fable 2. Oglądajcie więc uważnie z nosem przy ekranie, może kogoś oświeci.

■ **Molyneux:** ***Zwykle, kiedy developer siada do kontynuacji, myśli sobie: „OK, wiemy, co mamy robić, graczom spodobała się poprzednia część, więc damy więcej tego samego." My tak nie myślimy, nasz tok rozumowania jest inny, zastanawiamy się jak zaskoczyć graczy, sprawić im niespodziankę, zachwycić ich. To podniecenie czuli gracze już przy Fable, bowiem zdawali sobie sprawę, że zagrają w grę, w którą gra się zupełnie inaczej, niż w tytuły należące do gatunku. Chcemy, by podobne uczucia towarzyszyły obcowaniu z Fable 2. W poprzedniczce szereg tych nowych pomysłów i rozwiązań w końcu się nie pojawiło, (…) w tym słynna roślina, która z biegiem czasu wykształcała się wielkie drzewo, za co mi się mocno od mediów dostało, bowiem pomysł rozpropagowałem, zanim przeprowadziliśmy testy framerate'u gry i odrzuciliśmy go.***

Według Molyneuxa tego typu rozwiązania wciąż brane są pod uwagę, a nowa część Fable ma pokazać wiele niewykorzystanych pomysłów poprzedniczki. Może pojawi się mimo wszystko pomysł z roślinnością wzrastającą w realtime. Zaraz też, swoim zwyczajem Peter podnosi ciśnienie krwi graczy...

■ **Molyneux:** ***Sprawy takie jak poczucie wolności, jego zakres w grze, ograniczenia, to jedne z tych kwestii, które intensywnie rozpatrujemy. Ale dla mnie to zaskakujące, że nawet nie potraficie sobie wyobrazić, jakie nowe rzeczy robimy teraz z Fable 2. Są to pomysły, nad którymi siadamy i ja mówię: „Tak, to jest dobre, a ja chciałbym, żebyśmy zrobili to tak…", potem cała grupa patrzy na mnie z niedowierzaniem i pada pytanie: „ale jak to będzie działać?". Tego typu są to rozwiązania, zaskakujące.***

Potem nie omieszkał wymienić dwóch ważniejszych plusów Fable 2:

■ **Molyneux:** ***Po pierwsze, to jest gra na next-geny, mamy do czynienia z naprawdę potężną maszyną, ilość pamięci również ma znaczenie, do tego, pomyślcie co dla gry pokroju Fable może znaczyć Xbox Live. Druga sprawa to kreacjonizm. Fakt, że Fable to gra pozwalająca ustawiać, manipulować wieloma czynnikami, pozwala kreować od podstaw, decydować się na wybory i ponosić konsekwencje. Chcemy to rozszerzyć w Fable 2.***

Spytany o wielowątkowość i brak wyboru ścieżki w jRPG, Molyneux stwierdza:

■ **Molyneux:** ***Jak dla mnie, to trochę chore, a mówię tylko w swoim imieniu, że ktoś Ci każe być konkretną postacią, w konkretnym, nieelastycznym świecie. Nie jestem jakimś świętoszkowatym królewiczem w świecie dobrych rycerzy, to nie mój typ bohatera. I jeślibym miał zostać bohaterem w takiej grze, no wiecie, pełnej bohaterów, to raczej nie byłbym Robin Hoodem. Sądzę, że bym sobie zatrzymał trochę pieniędzy dla siebie, a TROCHĘ bym oddał biednym, ale nie wszystko. Nie jestem typem mordercy, złego rycerza. Nie jestem może zbyt przyjacielski, ale też nie jestem jakiś zły. Chce być po prostu sobą i o tym myślę głównie jako o wolności w grach RPG. Chodzi mi o wybór, ale nie taki prosty jak miedzy drzwiami A, B lub C. Ja to widzę bardziej jak rzekę. (…) W przypadku Fable, jest to rzeka, którą płyniesz na multum sposobów. W tradycyjnych grach fabularnych to raczej ścieżka bez odnóg. Fable 2 widzę jako o wiele szerszą rzekę.***

Z punktu widzenia developera tworzenie gier z jedną ścieżką fabularną, to po prostu wakacje i świetna zabawa, ponieważ można do minuty przewidzieć czas pojawienia się bohaterów w poszczególnych lokacjach, ich level, uzbrojenie itp. I z tego względu daje to twórcom dużo spokoju. Z Fable trzeba brać poprawkę na wybór gracza, kolejność działań. Tak, że do pewnego punktu dojdzie on w 20 minut lub w 20 godzin. Przynajmniej tak twierdzi Peter. Gry pokroju Fable to duże wyzwanie, ciężka praca i jednocześnie zabawa dla graczy. Choć przyznaje on, że proste gry RPG wydają się być bardziej pociągające ze względu na określone z góry miejsce gracza w fabule. Gry zbyt skomplikowane sprawiają, że się gubimy.

■ **Molyneux:** ***Zbyt duża wolność, to też i zbyt nudna gra, dlatego mam zamiar dać graczom trochę wolności, ale nie za dużo.***

Poprzednie wpadki nauczyły mnie brać słowa Molyneuxa (i każdego innego twórcy), w głęboki nawias. Gdyby tak Piotruś spełnił choć fragment swoich zapowiedzi, byłoby dobrze. Cóż, przekonamy się za lat kilka.

To tyle w tym miesiącu, całkiem nieźle jak na początek, moim skromnym zdaniem. Za miesiąc zapraszam ponownie, tym razem zrobimy mały rekonesans i przyjrzymy się erpegom na nowe, kieszonkowe konsolki. Będzie co czytać. ■■

Wielcy twórcy: Yoshitaka Amano

Yoshitaka Amano to jedna z najsłynniejszych postaci rynku RPG, znany rysownik i chara-designer (projektant postaci), który od początku istnienia serii Final Fantasy wspierał ją swoim talentem malarskim. Urodził się 28 lipca 1952 roku małym mieście Shizuoka u podnóża góry Fuji w Japonii. Już od początku wykazywał się niesamowitym talentem i jako dziecko bardzo lubił rysować. Jego brat, pracujący w fabryce papieru, przynosił mu całe arkusze z pracy, na których młody Amano rysował zapamiętale. Jako 15 latek Amano podjął współpracę z Tatsunoko Productions, twórcami takich tytułów jak Space Ace, czy Mach Go Go Go. Potem w wyniku współpracy powstawały dzieła pokroju G-Force and Battle of the Planets, Hutch the Honeybee oraz Cashaan: Robot Hunter. Miłośnicy mangi i anime pewnie rozpoznają te tytuły, a dla graczy najważniejsze jest, że Yoshitaka Amano był jednym z filarów nowopowstałej serii Final Fantasy. Stało się to, gdy po 15 latach postanowił opuścić Tatsunoko Productions, które zabijało jego wenę twórczą. Zaczął pracować jako wolny strzelec i od tej pory jego talent zaczął odbijać się głośnym echem po całym świecie. Z początku były to rysunki dla Science Fiction Magazine, potem rysował tak znane tytuły jak Vampire Hunter D, Guin Saga, Arslan Chronicals, czy Chimera. Współtworzył nawet znany i otoczony czcią, kultowy film Angel's Egg, który to był owocem pracy Amano i Mamoru Oshiego. Kariera artysty rozwijała się błyskawicznie, tak, że dziś jest to jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci japońskiej sztuki komiksowej i designerskiej. O Amano słyszał każdy miłośnik japońskich gier RPG, to on projektuje postaci dla firmy Square Enix, a wczesniej dawnego Square. Ale na postaciach się nie kończy – Amano tworzy szkice i arty miejscówek, potworów, wnętrz i loga gier (te ostatnie wykonuje od samego początku, ale dopiero od części dziesiątej zaczyna podpisywać loga FF). Wszystko co widzicie w serii FF wychodzi spod jego pióra, oraz spod pióra Nomury – drugiego bieguna artystycznego Square Enix. To jemu zawdzięczamy wygląd czarnych magów i baśniowych klimatów. Kreska Amano jest nie do podrobienia, zwiewne, smukłe szkice, ferie barw, fantastyczny design i niesamowita wyobraźnia. To styl jedyny w swoim rodzaju, koncepcje tchnące wyobraźnią dziecka i dorosłego artysty z wizją. Jego szkice i projekty znalazły też zastosowanie w takich grach, jak Front Mission, Gun Hazard i Rebus. Do tego wciąż jest rozchwytywany jako projektant świata gier. Do tej pory współpracuje przy najnowszych częściach Final Fantasy, nawiązał też współpracę z nowym studiem Sakaguchiego – Mistwalker.

W 1997 przeniósł się do Nowego Jorku, gdzie rozpoczął serię wystaw swoich dzieł. Nawiązał nawet współpracę z Neilem Gaimanem, której efektem była nominacja do nagrody Hugo za komiks Sandman: Dream Hunters. Amano przez ten czas został wyróżniony nagrodami Dragon Con Award i Julie Award. Pierwsza i najbardziej znana wystawa artysty to słynne „Think Like Amano", gdzie po prostu prezentuje swoje specyficzne podejście do sztuki i wyraźnie rozpoznawalny styl. Dziś Amano to brylant Square Enix, obowiązkowy element każdej nowopowstałej części ich flagowego RPG. Szkoda tylko, że w procesie developingu jego projekty ulegają znacznemu przeobrażeniu. Jest to o tyle bolesne, że Amano tworzy dzieła, które trudno zaadaptować do świata gry bez wyraźnych cięć i uproszczeń w tej materii. Możemy jednak podziwiać wszystkie prace artysty w specjalnych artbookach poświeconych grom. Jako wolny strzelec może pozwolić sobie na działanie na wielu frontach, przez co możemy podziwiać jego prace zarówno w różnych firmach developerskich, jak i przy własnych wystawach, ekspozycjach i wydawnictwach komiksowych. Amano jest już otoczony kultem, a jego prace wciąż zachwycają swoją oryginalnością i pietyzmem.

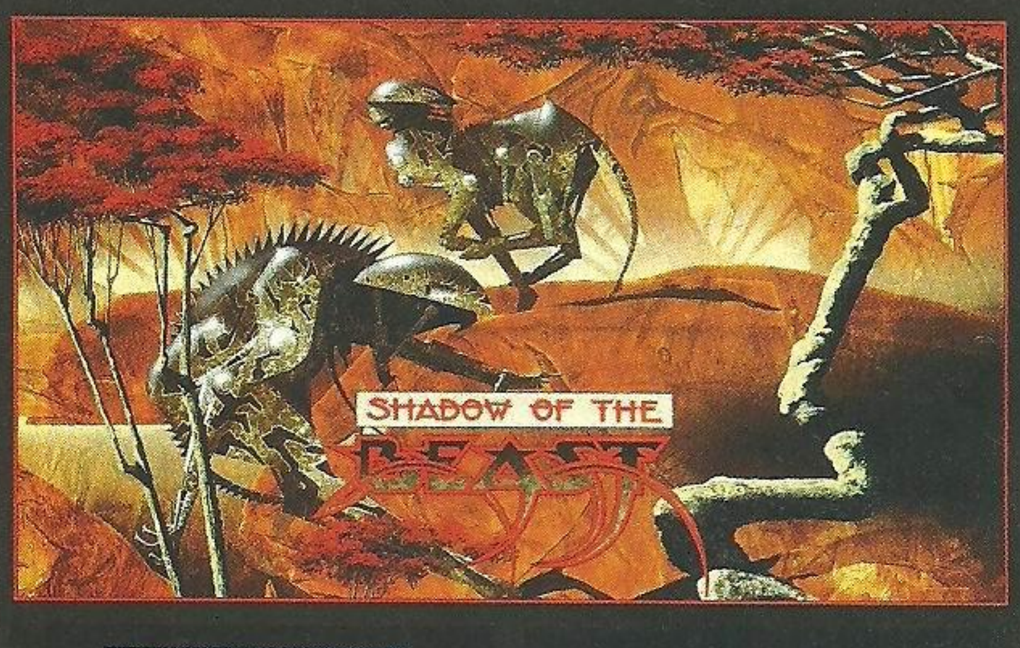
Projekty Amano związane z grami video:

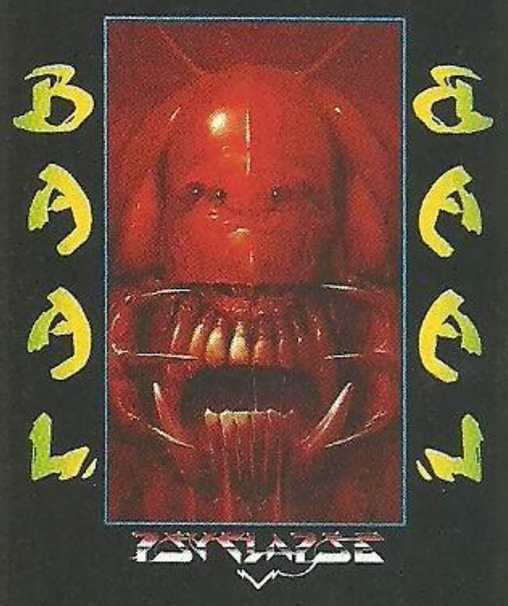
■ Final Fantasy XIII / ■ Final Fantasy I & II: Dawn of Souls (2004) (character designer) ■ Final Fantasy X-2 (2003) (image illustrator) / ■ Final Fantasy X (2001) (image illustrator) ■ Final Fantasy IX (2000) (image illustrator) / ■ Final Fantasy VIII (1999) (Art Director) ■ Final Fantasy VII (1997) image illustrator) / ■ Kartia: Words of Fate (1998) (image designer) / ■ Front Mission: Gun Hazard (1996) (image designer) / ■ Rebus ■ Front Mission (1995) (image illustrator, character designer) / ■ Final Fantasy VI: War of the Magi (1994) (image designer) / ■ Final Fantasy: Legend of the Crystals (1994) (film) (character designer) / ■ Final Fantasy V (1993) (image designer) / ■ Final Fantasy IV (1991) (character designer) / ■ Final Fantasy III (1989) (character designer) / ■ Final Fantasy II (1988) (character designer) / ■ Final Fantasy (1987) (character designer)

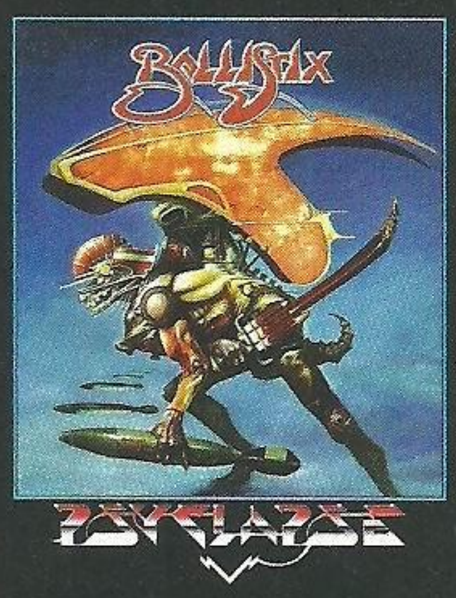
■ **TRUSTY BELL: CHOPIN'S DREAM**

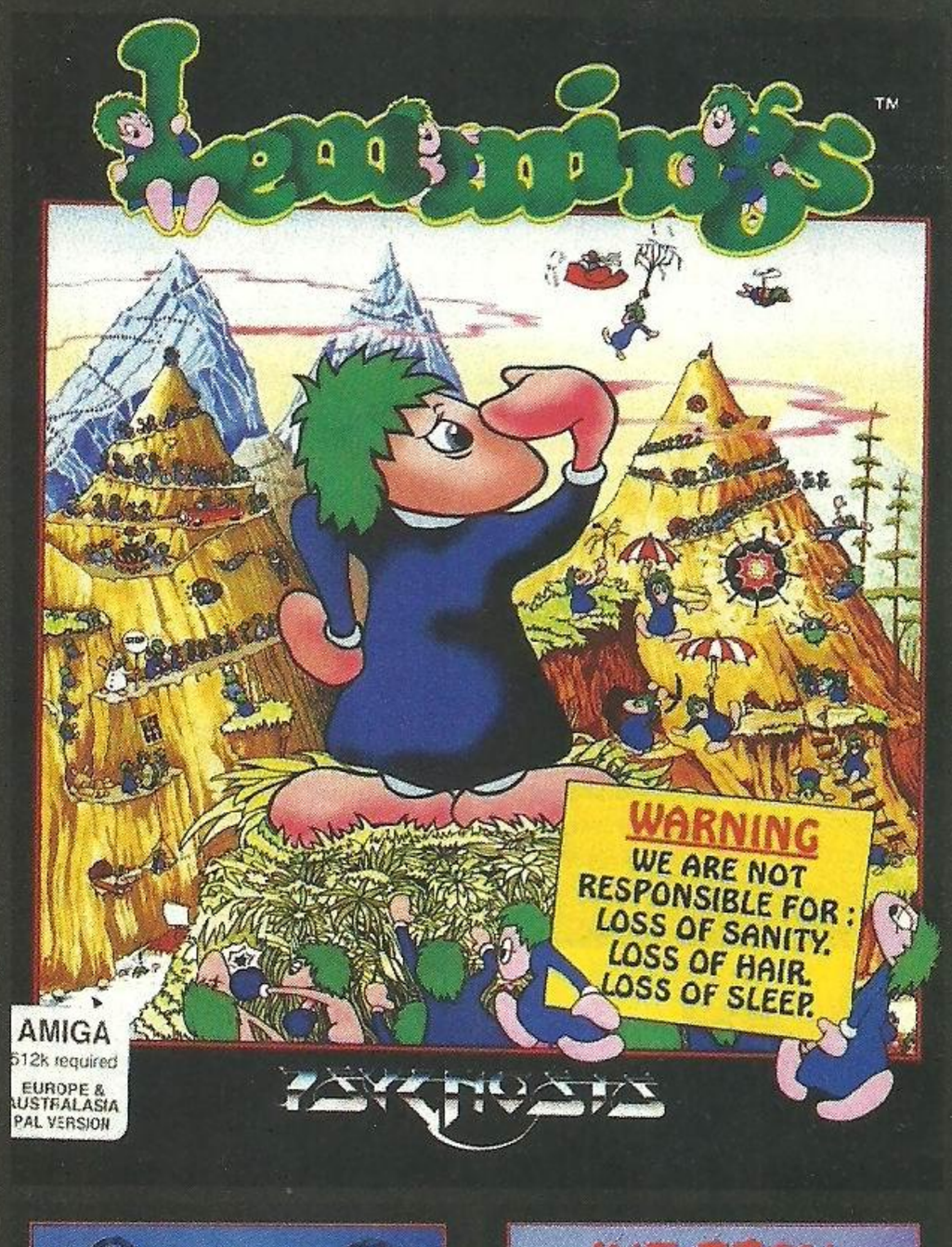
Fryderyk Chopin w jRPG. Tego jeszcze nie było. Namco Bandai chce jednak wykorzystać miłość narodu japońskiego do słynnego Polaka, robiąc grę fabularną z kompozytorem w roli głównej. Przygody mangowego Chopina i grupki przyjaciół, rzucających czary i walczących w baśniowej krainie? Boże święty, wszystko na to wskazuje! Trzy godziny przed śmiercią w szpitalu Chopin ma sen o świecie, w którym ludzie chorzy zyskiwali tajemnicze, potężne moce. Poznaje w nim żyjącą w mieście Tenuto dziewczynę o imieniu Polka, chociaż „żyjąca" to złe określenie, bo biedaczce zostało kilka, może kilkanaście dni życia. Kompozytor wraz szesnastoletnim złodziejem Allegretto postanawiają pomóc Polce za wszelką cenę i we trójkę wyruszają w pełną niebezpieczeństw podróż.

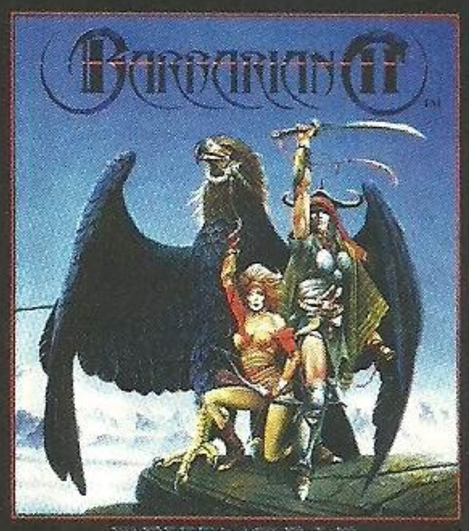
Za muzykę do gry Trusty Bell odpowiedzialny będzie rosyjski pianista Stanislav Bunin i japoński kompozytor Motoi Sakuraba. Gra szykowana jest wyłącznie na Xboxa 360. Biedny Fryderyk, pewnie przewraca się teraz w grobie.











W tym roku minęło piętnaście lat odkąd świat podbiła gra Lemmings stworzona przez Dave'a Jonesa ze szkockiej firmy DMA Design. Być może nigdy by do tego nie doszło, gdyby nie Ian Hetherington, współzałożyciel jednej z najważniejszych i jak się okazuje największych europejskich firm w historii gier – Psygnosis. W latach świetności PlayStation wydała ona kilkadziesiąt gier konsolowych, w tym tak mocne pozycje jak Colony Wars, Krazy Ivan, Destruction Derby, Rollcage, Discworld 2, G-Police, Formula 1 i chyba największy ich hit – Wipeout. W godzinie swego triumfu miała oddziały w Londynie, Paryżu, w Niemczech i słonecznej Kalifornii, a zatrudniała ponad 700 osób. Europejski Capcom? Nie inaczej.

W 1993 roku kwitnącą firmę kupiło Sony i z punktu widzenia Japończyków był to doskonały ruch – w czasie tworzenia konsoli skośnoocy bracia nie myśleli o ekspansji na zachodnie rynki, nie mieli opracowanego systemu tworzenia gier i pomocy autorom nie znającym możliwości sprzętu. To właśnie Psygnosis pomogło we wprowadzeniu tych elementów na rynku europejskim – inaczej mówiąc dostarczyło pierwsze biblioteki i fragmenty kodu współpracującego z PlayStation, który przydał się innym deweloperom. To także Psygnosis, już pod skrzydłami Sony, miało dostarczać jak najwięcej gier na PSX'a. Z czego wywiązywało się zresztą znakomicie.

jak hartowała się stal

PSYGNOSIS

Powstanie i upadek jednej z największych i najlepszych firm 32-bitowej ery tylko tu i teraz – w pigułce!

Ciężko jest więc uwierzyć, że pod koniec ubiegłego wieku Psygnosis zostało rozpędzone na cztery wiatry. Spora część firmy została sprzedana Eidosowi, amerykańskie oddziały albo zamknięto, albo włączono do 989 Studios, studio w Paryżu przejęło Infogrames (dzisiejsze Atari), a z oddziałów brytyjskich utworzono Sony Studio Liverpool (twórcy Wipeout Pure na PSP). Część ludzi odeszła i założyła własne firmy, inni znaleźli zatrudnienie w już istniejących ekipach. Mało tego – Ian Hetherington zerwał umowę z japońskim koncernem i odszedł pracować w swojej nowej firmie, Evolution.

ZŁOTE LATA 80

Psygnosis powstało w Liverpoolu w 1984 roku, kiedy to upadła jedna z najważniejszych brytyjskich firm – Imagine, tworząca gry na ZX Spectrum (m.in. świetne Target: Renegade). Przez osiemnaście miesięcy trwały prace nad projektem Bandersnatch – gra miała pojawić się w dużym pudełku wielkości A4, w którym znalazłoby się aż trzydzieści rozmaitych gadżetów, w tym specjalna przystawka do Spectruma. Nad samą oprawą graficzną pracowało dziesięć osób, a ukończony produkt kosztować miał aż czterdzieści funtów – rzecz niespotykana w tamtych czasach. Projekt jednak okazał się zbyt ambitny i w czerwcu 1984 został wstrzymany, co odnotowała w specjalnym raporcie nawet stacja BBC. Hetherington szybko dostrzegł problemy Imagine i wraz z Jonathanem Ellisem założył nową firmę mającą nazywać się Finchspeed, a ostatecznie znaną na całym świecie jako...Psygnosis.

Nie można nazwać Psygnosis zwyczajnym producentem i wydawcą gier. Nietypowym pomysłem było zatrudnienie na stałe grafików i artystów zapewniających wsparcie autorom pod względem oprawy graficznej. Same gry natomiast robili głównie tak zwani freelancerzy, third-party developerzy, osoby z zewnątrz, którym zapewniano również pomoc sprzętową. Tak było w przypadku Martyna Chudleya pracującego nad The Killing Game Show wyłącznie na dyskietkach. Widząc jego talent i poświęcenie, Hetherington dostarczył mu dysk twardy, dzięki czemu łatwiejsze okazało się kodowanie i debugowanie. A Chudley pewnie po części dzięki temu rozwinął się i po krachu Psygnosis mógł założyć później niejakie Bizarre Creations.

Ian przez pewien czas zajmował się pisaniem gier i może dlatego łatwo było mu dostrzec w ludziach prawdziwe talenty. Wystarczyło mu żeby zobaczył wczesne demo i trochę porozmawiał z autorem, by zdecydować czy go wesprzeć. Tak było w przypadku Jona Burtona, założyciela Traveller's Tale, który prezentując projekt Leandera umieścił w nim zaledwie jednego przeciwnika. Nawet jak na lata osiemdziesiąte nie było to standardowe podejście, ale Hetherington zdawał się wierzyć w słuszność swojej wizji, dając autorom nieograniczony czas na dopieszczenie ich dzieł – ukazywały się w momencie, gdy uznano, że lepiej już nie będą się prezentować i nadszedł odpowiedni czas by zaatakować rynek. Podobnie rzecz miała się z artystami, ręcznie tworzącymi animacje do gier.

Psygnosis działało według hasła „Seeing is Believing" (dzisiaj Bandai używa „Playing is Believing") starając się być o dwa kroki przed konkurencją w sferze rozwiązań technologicznych i oprawy gier. Wiele z nich pojawiało się na dwóch dyskietkach, bo zawierały intra, nieobecne w tytułach innych wydawców. Także niezwykle animowane obiekty 2D i szczegółowe, bardzo złożone tła zachwyciły nabywców Obliteratora, czy Barbariana i Shadow of the Beast, chociaż szybko zaczęto krytykować firmę za stawianie na grafikę zamiast na miodność i grywalność.

Psygnosis jednak wolało skupić się na dopracowywaniu wizerunku firmy, bowiem konsumenci nie wiedzieli czy markę utożsamiać z grami, wydawcą, czy producentami. Skorzystano z pomysłu wydania Bandersnatcha w nietypowym pudełku i zaczęto wydawać kolejne pozycje w dużych opakowaniach, do których dołączano gadżety – koszulki, plakaty. Loga i obrazki często nie mające wiele wspólnego z zawartością pudełka opracowywali znani artyści, jak Roger Dean (m.in. okładki albumów zespołu Uriah Heep), czy Ian Miller (m.in. rysunki do książki o bestiach Śródziemia). Ludziom tak spodobał się ten pomysł, że gdy go w końcu porzucono, natychmiast pojawiły się głosy niezadowolenia, a nawet oburzenia. Trzeba było jednak tego dokonać po ogromnym sukcesie Lemmings.

NOWA ERA

Do roku 1991, w Psygnosis uważano za sukces wynik 50 tysięcy sprzedanych egzemplarzy gry. Jakże wielkim szokiem okazał się sukces Lemmings, gry stworzonej

CO ZOSTAŁO PO

„Sygno" wyprodukowała grubo ponad 100 gier, z czego niemal pięćdziesiąt na PlayStation! Oto kilka tytułów, które zapamiętaliśmy najlepiej...

WIPEOUT
Najszybszy, najładniejszy i najtrudniejszy wyścig futurystycznych pojazdów uzbrojonych między innymi w rakiety i korzystających z osłon i licznych dopalaczy. Świetna ścieżka dźwiękowa, niesamowite efekty graficzne, a także niezwykły oryginalny design tras na stałe zapisały się w umysłach graczy na całym świecie. Kolejne sequele produkowane są do dziś.

KRAZY IVAN
Na fali popularności gier o mechach pojawił się Krazy Ivan, szalone walki wielkich robotów toczące się na zamkniętych arenach. Szczególnie dobrze sprawdzała się w opcji zabawy z drugą osobą. Jak zwykle pozytywnie wypadła grafika, za to niestety tryb dla pojedynczego gracza okazał się trochę zbyt krótki. Filmowe wstawki robiły niesamowite wrażenie.

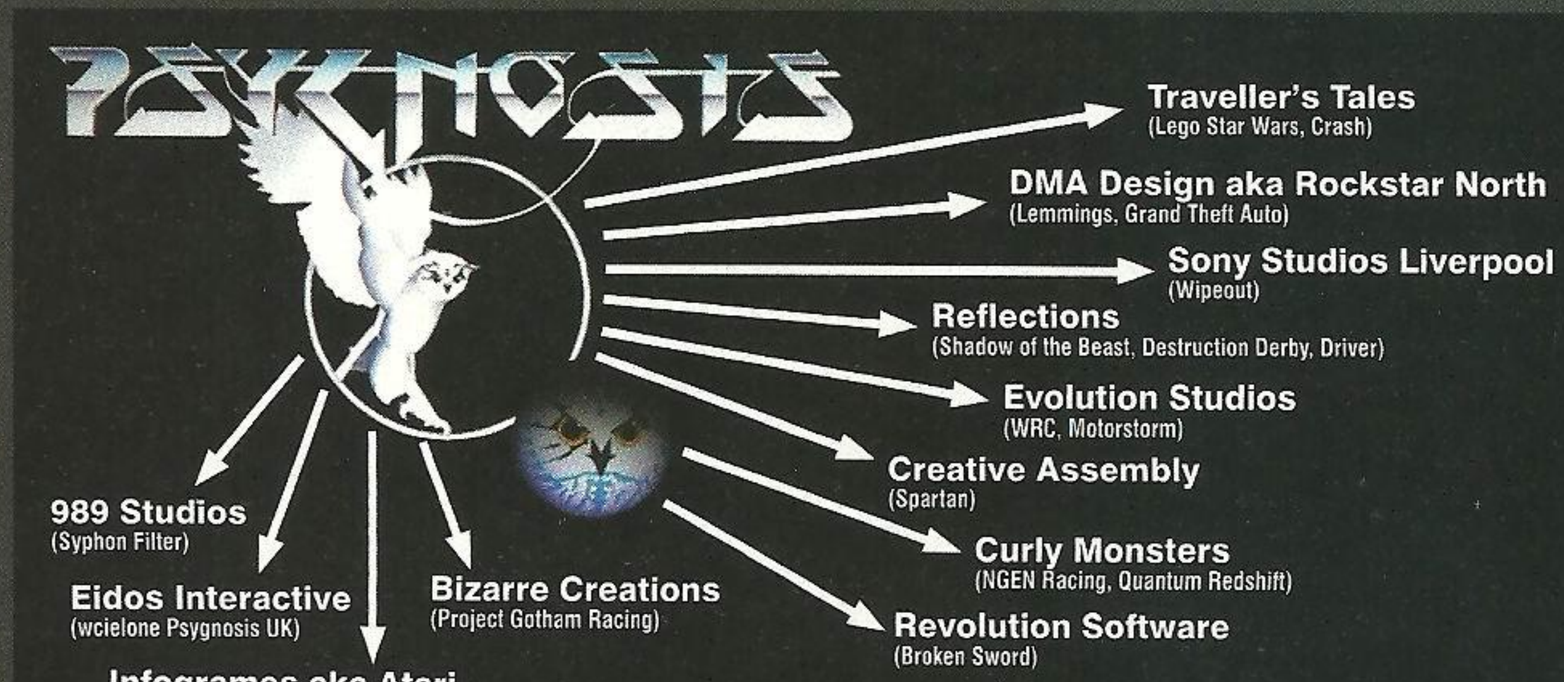
przez DMA Design i Dave'a Jonesa – późniejszego ojca Grand Theft Auto. Psygnosis tę grę wydało, jak czyniło to często z innymi. Gdy okazało się, że tytuł, wcale przecież nie najpiękniejszy, przekroczył barierę miliona sprzedanych egzemplarzy, zaczęto poważnie zastanawiać się nad kwestią grywalności. To właśnie ta zmiana sprawiła, że pomyślano o Wipeout jako produkcie nie tylko dopracowanym do perfekcji od strony oprawy, ale również wciągającym, dostarczającym zabawy masowemu odbiorcy, a nie jak wcześniej – wąskiej grupie młodocianych graczy. Patrząc z boku nie trudno zauważyć, że właśnie Wipeout jest najbardziej udaną, przemyślaną i kompletną ze wszystkich gier wydanych przez Psygnosis.

Pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych, to powolne umieranie Commodore i Amigi. Uwagę zaczęto skupiać na konsolach, między innymi na Mega Drive, a także wschodzącym PlayStation. Następowała przy tym pewna istotna zmiana – nowe czasy przyniosły nowe zwyczaje pracy, rozwój sprzętu i coraz większe pieniądze wkładane w produkcje gier, co mocno odbiło się na tak zwanych garażowych produkcjach. Być może właśnie ta zmiana sprawiła, że w 1993 Psygnosis stało się częścią Sony, wkraczając tym samym w ostatni etap swojego istnienia. Rok później zrezygnowano ze wspierania Amigi, wydając jako ostatni tytuł słabiutkie The Last Action Hero.

Na początku współpracy z Sony Martin Chudley miał powody do radości, bo Japończycy zgodzili się, by ze swoją czteroosobową ekipą zaczął prace nad grą Formula 1. Wystarczyło, że powiedział im, że kocha ten sport, żeby się zgodzili. Jednakże szybko okazało się, że bycie częścią wielkiej korporacji zabija idee, w które wierzył Hetherington. Ian powtarzał, że najważniejsze są talenty i pomagając im, nie tworząc sztucznych barier, przyciąga się do firmy najlepszych w swoim fachu. Nigdy też nie ograniczał swoich współpracowników, nie narzucał im swojej woli w kwestiach designu i oprawy, nie zamykał się na żaden z typów gier. Dzięki temu podejściu od Psygnosis nie odszedł nigdy żaden developer – jeśli ktoś raz zrobił grę dla Anglików, już zawsze pisał tylko dla nich. Nie płynąc z prądem firma starała się dostarczać stale zupełnie nowe tytuły, bardzo rzadko zabierając się za licencje, chociaż już nawet w latach osiemdziesiątych takie podejście było ryzykowne. Hetherington jako jeden z nielicznych i jeden z pierwszych docenił moc Amigi, co wspomina Martin Edmonson, założyciel Reflections. W 1989 roku światło dzienne ujrzał ich hit – Shadow of the Beast, pierwszy prawdziwy amigowy „must have" i „system seller". Do tej pory sprzęt nie sprzedawał się zbyt dobrze, zostając w tyle za Atari ST i Commodore 64. Szef Psygnosis widząc wczesne demo gry postanowił mocno wesprzeć Reflections, ani słowem przy tym nie wspominając o ewentualnej konwersji na ST. Dziś Reflections zjada własny ogon kolejnymi Driverami, ale pewnie jeszcze odbije się i znów wypłynie na powierzchnię.

Doskonałym i nowatorskim pomysłem było również zatrudnienie testerów oprogramowania – w 1987 student Nick Burcombe, późniejszy twórca Wipeouta, rozpoczął współpracę z firmą, chociaż nie wierzył, że ktoś jest na tyle szalony, by płacić za testowanie gier. Tym bardziej, że nie było w tym czasie żadnych skomplikowanych procedur, raportowania, określonych standardów jak taka praca miałaby wyglądać i jakie warunki dany produkt musiał spełniać, żeby dopuścić go do sprzedaży. Dwa lata później Nick był już pełnoprawnym pracownikiem, a jego zadanie polegało na graniu do upadłego i sprawdzaniu, czy gra w którymś momencie się nie zawiesi. A kilka lat później napisał grę swoich marzeń.

Stosunki Iana Hetheringtona z Sony zaczęły się zaostrzać przy taśmowej produkcji gier na PSXa. Dość szybko okazało się, że wiele ludzi pracujących przy grach to zwykli rzemieślnicy robiących swoją robotę, nazywani przez Hetheringtona najemnikami zatrudnionymi do wykonania zadania, kompletnie bez jakiejkolwiek wizji. Po kilku latach współpracy jeden z najważniejszych ludzi w historii branży postanowił zakończyć ścisłą współpracę z Sony i zacząć znowu działać na własną rękę. Wraz z Martinem Kenwrightem założył Evolution Studios, które, co ciekawe, przez pięć lat pracowało nad serią WRC World Rally Championship pod dyktando wydawcy, jakim było właśnie Sony. Jednakże dzięki tej współpracy firma wypracowała sobie pewną pozycję i teraz pracuje nad Motorstorm, grą mającą być, jak mówi Ian „bardzo Psygnosis". Podobno niedługo cały świat przekona się, co to oznacza.



Dzięki Psygnosis, które było także wydawcą gier, zaistniały takie firmy jak DMA Design czy Reflections. W chwilach największego triumfu gigant zatrudniał w dwunastu studiach developerskich rozsianych na całym świecie ponad 700 osób. Podczas reorganizacji i wcielania angielskich oddziałów firmy do Sony, część ludzi stworzyła własne firmy, a część znalazła zatrudnienie w obecnych już na rynku ekipach. Macki Psygnosis sięgają... wszędzie!

SPADKOBIERCY

Nie sposób jednak zaprzeczyć, że rynek bardzo szybko dojrzewa i wraz z nim zmienia się podejście wydawców, twórców i dystrybutorów. Dziś nikt już nie mówi „ufamy Wam, zróbcie nam grę", bo jest to zbyt ryzykowne i nieopłacalne. Koszty produkcji są zbyt wysokie, żeby móc pozwolić sobie na porażkę. Dlatego wielu pozycjom brakuje tego „czegoś", co niektórzy nazywają duszą. Powstaje ogromna ilość kontynuacji, gier na licencji, ale należy podkreślić, że są to tytuły pewne, zapewniające stabilizację także twórcom. Edmonson z Reflections przyznaje, że dzięki temu ma stałą pracę i może zapewnić przyszłość swojej rodzinie. Dodaje przy tym, że radosne wydawanie gier i liczenie, że „a nóż, może się uda, może się sprzeda", jest akceptowalne dla ludzi młodych i naiwnych, a w biznesie obowiązują chłodne kalkulacje.

Z drugiej strony wyraźnie widać, że dzisiaj nie ma odważnego wydawcy, którego można by nazwać teraźniejszym Psygnosis, chociaż Chudley (aka Bizarre Creations) uważa, że całkiem nieźle w tej roli sprawdza się Microsoft. Wspiera autorów wiedzą, stara się współpracować i zapewnia miłą atmosferę pracy, z drugiej strony jednak nie ma możliwości, by gigant z Redmond (ani żadna inna firma) wyłożył ogromne pieniądze na niepewny projekt.

Ciężko dziś wyobrazić sobie branżę bez ludzi związanych z Psygnosis. Dzięki Anglikom z Liverpoolu zaistniały takie firmy jak Bizarre Creation, Sony Studio Liverpool, Creative Assembly (Spartan), Traveller's Tales (LEGO Star Wars II) oraz Reflections. Patrząc dziś na sukcesy serii GTA nie można zapomnieć, że Rockstar North powstało z DMA Design, byłego studia Psygnosis. Dzisiaj założyciel tej firmy pracuje nad grami Crackdown i APB w swoim nowym studio Real Time Worlds mocno wspierany przez Hetheringtona, który współpracuje również z firmą BigBig, składającą się z byłych członków Codemasters, a odpowiedzialną za Pursuit Force na PSP.

Jeśli jest coś, czego ta bardzo silna ekipa, rozszerzająca się już chyba na cały świat, nauczyła się podczas pracy dla Psygnosis, to na pewno wiara w siebie, w swój produkt i konieczność dopieszczenia go na ile tylko jest to możliwe. Każdy z nich przyznaje, że sporą uwagę wciąż poświęca oprawie graficznej, ale stara się nie zatracać ideałów Iana, co jest dobrą informacją dla nas wszystkich. Świadomość, że są ludzie, którzy wyrośli w takiej firmie jak Psygnosis i próbują choć po części kontynuować jej tradycje, każe wierzyć, że jest jeszcze na rynku miejsce dla pięknych gier.

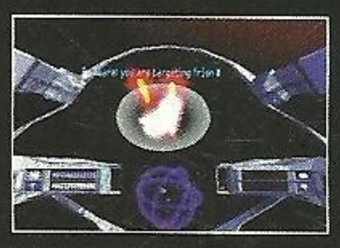
Opracował: Mielu ■■

PSYGNOSIS?

G-POLICE
Niezwykły shooter utrzymany w futurystycznych klimatach świata rządzonego przez potężne korporacje. Miejsce akcji to pełne wieżowców miasto na Kalisto, księżycu Jowisza. Bohater jest policjantem walczącym z przestępczością z pokładu potężnie uzbrojonego helikoptera. Gra doczekała się udanego sequela.

DISCWORLD
Długa, wciągająca przygodówka z masą zagadek, niesamowitym humorem i narracją jednego z członków Monty Pythona – Erica Idle. Całość oczywiście oparta na książkach Terry'ego Pratchetta. Co prawda najpierw ukazała się na pececie, ale na PS one również radziła sobie nieźle.

DESTRUCTION DERBY
Ciekawe spojrzenie Reflections na wyścigi samochodów – zamiast zwykłego ścigania się zaproponowano walkę z dziewiętnastoma przeciwnikami. Doskonała zabawka w multiplayerze, niesamowite emocje i wielki sukces. Gnieciona karoseria, efektowne stłuczki. Czy trzeba czegoś więcej? Kolejnych, ale dobrych, sequeli...



COLONY WARS
Doskonały kosmiczny shooter zachwycający niemal każdym elementem. Płynna animacja, doskonała grafika, szalenie intensywna akcja. Udało się również wspaniale oddać uczucie uczestniczenia w walkach w kosmosie, a wielkość niektórych statków potrafiła przyprawić o ból głowy. Tony broni, mnóstwo bardzo zróżnicowanych misji czy to patrolowych, czy polegających na eskorcie wskazanych pojazdów. Jedna z najlepszych tego typu gier w historii. Sequel z podtytułem Red Sun po prostu nie miał sobie równych na Ps one i konsolach poprzedniej generacji. Od dawna marzymy o reinkarnacji tej gry, choć moda na kosmiczne shootery chyba przeminęła razem ze śmiercią Wing Commandera.

FORMULA 1
Sony kupiło licencję F1 na specjalne życzenie bardzo zainteresowanych tematem chłopaków z Psygnosis. Wydana w 1995 roku okazała się oszałamiającym sukcesem kasowym. Od tego czasu Sony tłucze sequele każdego roku...

ROLLCAGE
Bardzo przyjemne, szybkie i pełne agresji wyścigi futurystycznych bolidów z pierwszoligowym silnikiem graficznym. Sequel również był znakomity.

CODENAME: TENKA
Przyzwoity, choć nie rewelacyjny shooter fpp na szarą maszynkę. Widać każda firma z ambicjami musiała spróbować zrobić taką grę na PSXa, ale to nie był wielki hit.

SHADOW MASTER
Psygnosis wróciło na terytorium efpepów w kolejnej grze, tym razem jednak utrzymanej w konwencji fantasy.

INNE GRY
PSYGNOSIS NA PSX'A:
Adidas Power Soccer, City of the Lost Children, The Adventures of Lomax, Assault Rigs, Attack of the Saucerman, Chronicles of the Sword, Defcon 5, Eliminator, Novastorm, Psybadek, Retro Force, Kula World, Sentient, Sentinel Returns, Speedster, Spice World, Rosco McQueen Firefighter, ODT – Or Die Trying, Thunder Truck Rally, Lemmings 3D i inne...

sylwetka mistrza

KEIJI INAFUNE

Zapytajcie, kto w znacznej mierze odpowiada za ogromny sukces Capcomu, projekty najfajniejszych postaci w grach video i jedne z najlepszych tytułów tej branży, a odpowiedź przyjdzie do Was sama.

Nie, tym razem nie chodzi ani o Shigeru Miyamoto, ani Yu Suzukiego, których kariery obcykane macie na pamięć. Jest tylko jeden facet, który majstrował przy niemal wszystkich ważnych dla historii elektronicznej rozrywki grach – od Street Fighterów po MegaMany, a gdyby Capcom wskazać miał człowieka, który od podstaw budował sukces tej firmy, to z pewnością padłoby właśnie na Keijiego Inafune.

Wbrew pozorom Inafking nie urodził się elektronicznym wizjonerem, ani twórcą gier video. Prawdę powiedziawszy, zaraz po ukończeniu studiów w 1987 roku zaczął rozglądać się za pracą jako rysownik i ilustrator. A to, że trafił do Capcomu, to już czysty przypadek. Gdyby pewnego dnia, na pewnej rozmowie kwalifikacyjnej Keiji Inafune wypadł źle, ani Dante, ani Samanosuke, ani Mega Man nie wyglądaliby tak, jak prezentują się dziś. Jeszcze w tym samym roku, a więc w 1987, Inafking otrzymał swoje pierwsze zlecenie – współtworzenie projektów postaci do Street Fighter. Czy mu się udało? Ciężko powiedzieć, ale prawda jest taka, że od 1991 roku mordobicie to było na ustach całego świata.

Keiji czuł jednak, że stać go na więcej – chciał odciąć się od Street Fighter i popracować trochę przy nowych i (co najważniejsze) własnych projektach. Długo nie czekał, gdyż zwierzchnicy zlecili mu prace nad grą Rock Man. Tylko nie zrozumiejmy się źle. Rock Mana należało wymyślić zupełnie od początku – począwszy od głównego bohatera i jego świat, aż po logo i pudełko, w którym gra będzie sprzedawana. Fakt, w żadnej poważnej firmie żółtodziób nie dostałby tak poważnego stanowiska, jak główny artysta nowego projektu, ale w tym czasie Capcom dopiero rozwijał swoje artystyczne zaplecze i zwyczajnie brakowało mu wizjonerów. Keiji, z tej racji że entuzjazmem wręcz kipiał, a jego zespół składał się zaledwie z garstki osób, natychmiast wziął się do roboty. Zaprojektował świat Rock Mana, postacie, logo, opakowanie, instrukcję do gry – no po prostu wszystko! Każdy piksel na ciele Rock Mana, każda ozdóbka na jego zbroi, to szereg

zarwanych nocek Keijiego w artystycznym warsztacie Capcomu. Ale w projekcie jego bohatera było też sporo przypadku. Spytacie na przykład, dlaczego Rock Man (znany potem jako Mega Man) jest niebieski? Nie, nie dlatego, że Keiji lubi kolor włosów swoich dzieci. W tych czasach jedyną konsolą na rynku był Famicom, a więc legendarne Nintendo Entertainment System, które wyświetlało raptem 56 kolorów na ekranie. Wszystkie cienie i kolorki na ciele Mega Mana zlewały się (po przepuszczeniu przez scalaki konsoli) w niebieski, więc summa summarum Keiji podjął decyzję, aby na taki kolor pomalować chłopaczka.

„Mimo iż Mega Man sprzedawał się lepiej niż zakładaliśmy, nie okazał się jakimś miażdżącym sukcesem." – tłumaczy Keiji podsumowując debiut swojej maskotki z grudnia 1987 roku. A jeśli coś się nie sprzedaje, nie robi się sequeli – Capcom zabrał Inafkingowi kredki i skierował cały jego oddział do prac nad grą Professional Baseball Murder Mystery. Team zaczął dłubać przy nowym projekcie, jasne, ale w dalszym ciągu miał pomysły, jak ulepszyć Mega Mana i zrobić z niego prawdziwą gwiazdę. Mr. Inafune tak długo prosił i groził, że w 1988 roku Capcom dał mu zielone światło, a prace nad sequelem Mega Mana ruszyły pełną parą. 24 grudnia 1988 roku MM2 dostali w swoje łapy Japończycy, a zaraz na początku 1989 roku zagrali w niego również Amerykanie. Sukces gry był przytłaczający, Mega Man 2 zarobił znacznie więcej pieniędzy niż jego poprzednik, a Capcom...

Cóż, Capcom stwierdził, że niebieski ludzik i jego paskudnie uśmiechnięty tata są dla nich żyłą szczerego złota. Warto było zatem inwestować w Keijego i jego pomysły, bo firma zarabiała na tej kombinacji prawdziwe krocie! W krótkim czasie Mega Man zyskał ksywkę „Blue Bomber" i dorobił się potwornej liczby sequeli, szeregu anime, występów gościnnych w innych grach oraz popularności nie mniejszej, niż sam Mario!

Skąd w ogóle wziął się pomysł na Mega Mana? Cóż, przez długi czas obstawialiśmy, że przez zwykły sentyment mistrz przypomniał sobie futurystyczny nocnik z dzieciństwa – w rzeczywistości jednak Inafking wymyślił bohatera obserwując własnego synka bawiącego się zabawkowymi robotami. Oto, czym dla prawdziwych artystów potrafią być właściwe inspiracje – 2 kwietnia 2005 Inafking awansował ze stanowiska zastępcy Capcom Production Studio 2 na fotel szefa.

Ale nie samymi Mega Manami Inafking stoi – sukces Onimushy jest również jego sukcesem. Czy wiecie, że pierwsza część samurajskiej sagi powstawała jeszcze na PS one? Kiedy prace nad nią były mniej więcej w połowie drogi, z Sony wypłynęły oficjalne devkity do PS2, więc Inafking podjął natychmiastową decyzję o przerzuceniu gry na nową generację konsol.

Prawda jest jednak taka, że Keiji rozwinął swe skrzydła na konsoli Super Nintendo. Wraz z wejściem na rynek Super Famicomu, mistrz wziął się za pracę nad nową serią – Mega Man X – mroczniejszą i bardziej poważną historią osadzoną 100 lat po wydarzeniach oryginału. Możecie wierzyć lub nie, ale pomimo faktu, że Mega Man rozrósł się przez wszystkie te lata do 38 części, Inafking zawsze czuwał nad ciągłością fabuły i nie pozwalał sobie na żadne przekłamania. Okej, prawie zawsze. Kiedy na rynku zadebiutował Mega Man X5, Keiji powędrował do innego studia i wziął się za produkcję zupełnie nowej serii – Mega Man Zero, a następnie trójwymiarowego Mega Man Legends. Niestety, w tym samym czasie jego poprzednie studio wyprodukowało Mega Man X6 (a następnie X7 oraz X8) co w oczywisty sposób nieźle namieszało w fabule tej serii. No, ale to szczegół.

Gry Inafkinga były naprawdę niezłe – problem w tym, że wyłącznie dla Japończyków. W pewnym momencie mistrz zauważył, że pora już otworzyć się na resztę świata, a co za tym idzie – światowe trendy. *„Problem Capcomu polega na tym, że owszem – ma w swoich szeregach doskonałych twórców, ale takich, którzy nie uświadomili sobie jeszcze, że gry należy robić na rynek międzynarodowy. Aby przetrwać w branży, gry muszą sprzedawać się na wszystkich trzech kontynentach! Produkcja nowych tytułów staje się coraz droższa – musisz mieć pewność, że to co robisz sprzeda się na całym świecie, a nie tylko w Japonii. W tej kwestii Capcom ma przed sobą jeszcze długą drogę. Powiedzmy, że robimy 30 gier rocznie. Co najwyżej pięć z nich kupi Europejczyk i Amerykanin. Pozostałe 25 sprzeda się również nieźle, ale... tylko w Japonii."* Po tym, jak ukazała się trzecia Onimusha, Inafking zjeździł pół świata i przepytał ludzi, co myślą o jego wizji umieszczenia gry w Paryżu. „Nareszcie to zrobiłeś, człowieku," – usłyszał w odpowiedzi – „koniec z Ameryką w grach video! Paryż – wreszcie coś świeżego!" No i Inafking bardzo się ucieszył. I zrobił z tej radości Shadow of Rome osadzone w starożytnym Rzymie. I się nie sprzedało. A czwarta Onimusha wróciła na teren feudalnej Japonii.

Czym obecnie zajmuje się mistrz? Inafking przerzucił się niedawno na Xboxa 360 i klei na niego dwa ekskluzywne tytuły: Dead Rising („symulator" psychopaty wśród hordy zombiaków) oraz Lost Planet z akcją umieszczoną na chłodnej (dosłownie i w przenośni) planecie. Skąd czerpał inspiracje? *„Zawsze lubiłem filmy o zombie i najbardziej na świecie chciałem osadzić grę z nimi w klimatach horroru z lat siedemdziesiątych,"* – mówi Inafking – *„współczesne survival horrory, takie jak Resident Evil, nie powiedzą Wam nic o tym, jak stare i klasyczne są postacie żywych trupów. Mi marzył się nieco inny charakter gry – najlepiej zbliżony klimatami do starych filmów George'a Romero"* Zauważmy też, że głównym bohaterem tej gry będzie... zwykły przeciętniak. Nie za piękny i nie za brzydki facet z mocno skrzywionym poczuciem humoru. Dead Rising to druga (po RE2) gra Inafkinga o zombiakach. Jasne, Inafune współpracował również przy RE4, ale... gdzie tam macie zombiaki? Akcja Lost Planet inspirowana była dwoma filmami: Żołnierze Kosmosu (przerośnięte robale w roli agresora) oraz The Thing (akcja umieszczona w arktycznej bazie). Bieganie z gigantycznym karabinem, wsiadanie do wielkiego mecha i masakrowanie lokalnej fauny będzie naprawdę mocne, zobaczycie!

Na koniec zapytacie pewnie, dlaczego wesoły Keiji wybrał właśnie współpracę z Microsoftem? Odpowiedź będzie prosta. Bo narzędzia do robienia gier przyjechały z tej firmy najwcześniej! *„Mogę robić najsmaczniejsze ciasta na świecie, ale jak nie dostanę składników i naczyń – niczego nie będę w stanie przyrządzić."* – puentuje mistrz. ■■ **Matt**

GRY, W KTÓRYCH MACZAŁ PALCE INAFKING

Seria Mega Man (12 gier), seria Mega Man X (11 gier), seria Mega Man Zero (4 gry), seria Mega Man Legends (3 gry), seria Mega Man Battle Network (8 gier), Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 4, Onimusha, Onimusha Warlords, Onimusha 2: Samurai's Destiny, Onimusha Blade Warriors, Onimusha Tactics, Onimusha 3: Demon Siege, Onimusha: Dawn of Dreams, Professional Baseball Murder Mystery, Mega Man ZX (jeszcze nie seria, ale niebawem...), Capcom Fighting Evolution, Shadow of Rome, Legend of Zelda: The Minnish Cap, Lost Planet, Dead Rising i inne...

FIGHT CLUB

KREW I HONOR CZYLI WSZYSTKO O FIGHTERACH

Gęba Ryu strasząca z góry w tym wydaniu Fight Clubu nie ma racji bytu – w całości bowiem został zdominowany przez ostatni bastion 2D, czyli SNK Playmore. Cztery nowe gry z Japonii, ale tylko jedna naprawdę warta Waszej uwagi. / gulash@neo-plus.pl

KING OF FIGHTERS XI

Czy to sen, czy jawa? Czy wydaje mi się tylko, czy faktycznie stała się jasność i w SNK Playmore coś drgnęło i to konkretnie? Być może ktoś wpadł wreszcie na pomysł, by we flagowej, i tak naprawdę ciągnącej tę firmę od wielu lat, serii King of Fighters nastąpiły konkretne zmiany, a to tylko lepiej dla nas – graczy, bo lubimy przecież, gdy coś się dzieje.

Maszyna arcade, która napędza KOFXI śmiga na boardzie Atomiswave, czyli zmodyfikowanej segowskiej NAOMI. Co prawda Sega przeskakuje już na NAOMI2, o czym mogliście przeczytać miesiąc temu w relacji z postępów prac nad Virtua Fighter 5, ale dla serii KOF to i tak mimo wszystko spory skok – jest to bowiem ten sam board, który napędza Guilty Gear. I podobnie, jak w przypadku slasherskiej serii Sega Sammy, konwersja na PS2 wydana w czerwcu w Japonii, jest prześliczna. Są trójwymiarowe, bajecznie wyrenderowane w wysokiej rozdzielczości, choć miejscami też nieco puste tła (czasem nawet z postaciami z serii gdzieś w oddali, zupełnie jak w klasycznym Street Fighterze), a na pierwszym planie dwuwymiarowe postacie. I choć do płynności animacji i wysokiej rozdzielczości sprite'ów najnowszego Guilty Gear trochę im jeszcze brakuje, to i tak prawdziwym szokiem było dla mnie ujrzenie nowego KOFa w akcji. SNK wreszcie narysowało postacie w odpowiedni dla 2006 roku sposób, a także, trzymajcie się krzeseł, poprawiło raczej przeciętną ich animację dorzucając sporo klatek dla każdego ruchu czy ciosu. Naprawdę wygląda to już przynajmniej bardzo dobrze, a miejscami nawet świetnie – no kurde, Kim nigdy tak płynnie nie wywijał nogami w swoim koreańskim tańcu. Czad, moi drodzy, po prostu czad! Kolejną dość mocną sprawą jest czas ładowania kolejnych walk, skrócony praktycznie do minimum – cztery, może pięć sekund od wybrania postaci, lidera i kolejności do rozpoczęcia pojedynku, to coś, co spokojnie można przełknąć.

Do gry załapało się 40 wojowników z bogatego uniwersum KOFa, a oprócz weteranów znalazło się miejsce dla kilka nowych, jak choćby Duck Kinga, Momoko czy rzucającego kartami, fachowego siwego i wielkiego, a przy tym chudego jak patyk Oswalda. Jednak sercem i duszą serii i tak na zawsze będą fancy lori, koreański Kim, blondasek Terry Bogard, homo-niewiadomo Benimaru czy główny bohater całej tej historii i poster-boy Kyo Kusanagi.

Przeobrażeniom na lepsze uległ też system walki. Tagowanie w locie to niezła akcja, która podgrzała skostniały nieco system i dała mu sporo powera. Otóż, wzorem choćby Dead or Alive 2, możliwe jest przełączanie postaci (nazwane tu Quickshift, w skrócie QS) i miksowanie przeróżnych specjali podczas comba zakładanego przeciwnikowi. Tagowanie działa tylko w Arcade Mode, w Team Play mamy do czynienia ze starym, klasycznym systemem KOFa. Aby wywołać drugiego członka ekipy, wystarczy wcisnąć oba Punche, zaś trzecia osoba z teamu wskakuje po wduszeniu obu Kicków. Są countery, cancele i nowy Dream

Cancel, który pozwala przerwać supera, by odpalić Last Desperation Move, skomasowany atak lidera drużyny. Aha! Saving Shift (SS) przydaje się, by umknąć z opresji, to znaczy, gdy przeciwnik zakłada naszemu człowiekowi dewastujące combo – można podmienić wtedy ludka, by ten bardziej świeży zebrał na siebie cięgi. Oczywiście specjali i fachowo nazwanych ciosów jest o wiele więcej, a cały system KOFa jest wbrew pozorom o wiele bardziej zaawansowany, niż może się to wydawać. Fachowcy potrafią założyć 100-procentowe combo konsoli, miksując w locie postacie i ich combosy. Oczywiście drugi gracz to nie konsola i wyrwie się choćby przez SS.

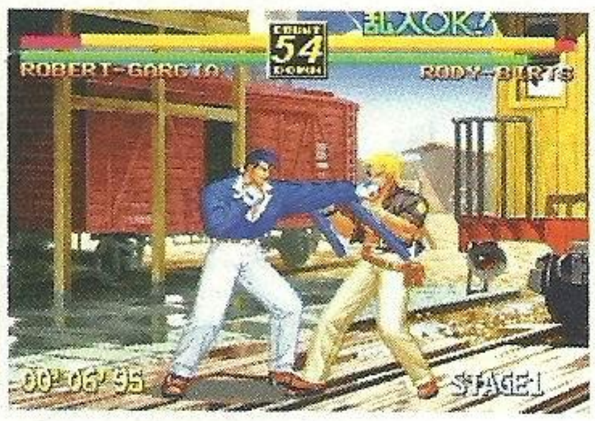
SNK Playmore wreszcie zaczyna dostrzegać, że konwersje z automatów mogą być wzbogacane o dodatki w stosunku do maszyn arcade. Na przykład postacie, które nie zmieściły się w salonowej wersji, a które mają swoich fanów, jak Geese Howard, Joe Higashi czy (hurra!) Robert Garcia, główny bohater Art of Fighting! Można je odblokować, podobnie jak mnóstwo szkiców i naprawdę prześlicznych obrazków, walcząc w przygotowanym z myślą o konwersji trybie Challenge, w którym trzeba podczas walk spełnić wymogi stawiane przez konsolę, na przykład nie używać Desperation Moves. Oczywiście od stu lat mamy takie tryby w innych grach, ale mimo wszystko widać, że SNK się postarało. Jest oczywiście Arcade Mode, w którym walczą trzyosobowe teamy, można sprawdzić się w walce jeden na jeden w Single Battle, poćwiczyć w Practice, zaliczyć wspomniany Challenge, zawalczyć w klasycznym Team Play, czy wreszcie spróbować swych sił w Endless Mode, w którym kolejnym walkom nie ma po prostu końca.

Oczywiście King of Fighters to nie Tekken czy Soul Calibur, ale namawiam wszystkich, choćby pośrednio zainteresowanych tematem mordobić, do sprawdzenia tej gry w akcji. Jest szansa, że wkręcicie się trochę w 2D, bo całość ma bardzo fachowy i specyficzny klimat, jakże odmienny od cukierkowego Street Fighter Alpha. Już sam design postaci i sposób, w jaki zostały narysowane ma to „coś".

Podoba mi się kierunek, jaki obrało wraz z King of Fighters XI SNK Playmore i mam nadzieję, że gra z Kraju Kwitnącej Wiśni przebije się do Europy – w innym wypadku stracimy prawdziwą perełkę! ■■

SAMURAI SPIRITS ZERO

Samurai Shodown to seria, z którą wiążą mnie ciepłe wspomnienia – będąc szczylem zostałem wywieziony na wakacje do babci, gdzie jedną z niewielu atrakcji był barakowóz, dumnie zwany salonem gier. A tam – właśnie Haohmaru, Galford i inni, czyli Samurai Shodown. Piąta część tej serii ukazała się w Japonii na PS2 pod nazwą Samurai Spirits Zero i niestety rozczarowuje pod względem zmian systemu – większość nowości z czwartej części, jak fatalities, sidestepy czy odnawianie się energii, poszło pod nóż designerów, choć nowy system premiuje wolniejszą i bardziej techniczną grę – im mniej niecelnych ataków, tym szybciej ładuje się specjalny bar energii, dzięki któremu ataki gracza będą mocniejsze. A przecież fightery mają polegać na atakowaniu, a nie na nieustannym wyczekiwaniu i bronieniu się, choć trochę techniki nie zaszkodzi. Jednak dla mnie – nietrafiona zmiana. Seria od lat stoi w miejscu jeśli chodzi o grafikę – na dużym telewizorze wygląda słabo, krawędzie narysowanych sprite'ów w wysokiej rozdziałce kłują w oczy. Można pograć, ale to już nie to... ■



ART OF FIGHTING COLLECTION

Art of Fighting to klasyk nad klasyki – to pierwszy fighter, w którym pojawił się pasek zbierający energię potrzebną do super comba. SNK zebrało trzy części, które ukazywały się co dwa lata począwszy od 1992 roku, w jedną kolekcję, dopasło ją trybem online i wydało na japońskim rynku. Co prawda gry zestarzały się okrutnie, ale w najnowszą (to znaczy dziesięcioletnią, hehe), trzecią część można jeszcze spokojnie zagrać – postacie wydają się zaskakująco duże i w dalszym ciągu są nieźle animowane. A czy wiecie, że wybór postaci w trybie Story w jedynce ograniczony był do całych dwóch? Szokujące, ale prawdziwe. Głównymi bohaterami są Robert Garcia i Ryo Sakazaki, którzy przewijają się do dziś przez serię King of Fighters. Ogólne tempo nie jest za wielkie, choć gry są dość trudne, gdy walczy się z konsolą. Jest to jednak dość prymitywna i w gruncie rzeczy prosta zabawka z czasów, gdy fightery na Neo-Geo schodziły z taśmy co kilka miesięcy. Tylko dla maniakalnych fanów tej serii i kolekcjonerów tytułów SNK. ■

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

Pamiętacie wydany wraz z premierą PlayStation 2 Street Fighter EX3? Capcom kolejny raz próbował przenieść swoją serię w trzeci wymiar i poległ sromotnie, choć i tak ograłem tę bajkę na wszystkie sposoby. SNK też wymyśliło sobie, że przeniesie KOFa w 3D, upraszczając go nieco i dając więcej fajerwerków oraz radosnego mashingu w miejsce precyzyjnego systemu z dwuwymiarowej serii. Maximum Impact 2 to druga próba tej firmy i muszę powiedzieć, że gra jest całkiem sympatyczna, choć absurdem byłoby porównywać ją pod jakimkolwiek względem z Tekkenem, DOA czy Soulem – to 2D w grafice 3D, a do tego nie za piękna i raczej prosta, choć nie prostacka. Jest 38 postaci, sporo nowości w stosunku do pierwszej części (jak choćby super cancel pozwalający na płynne przejścia ze specjali i combosów do superów) i radosna, bardzo szybka młócka. Znane postacie dostały wreszcie nowe stroje, jest multum trybów, scenek przerywnikowych i prawdziwe tony bonusów do odblokowania. Gra zmierza do USA i Europy. ■

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

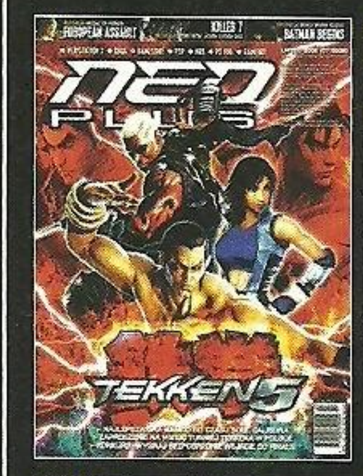
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

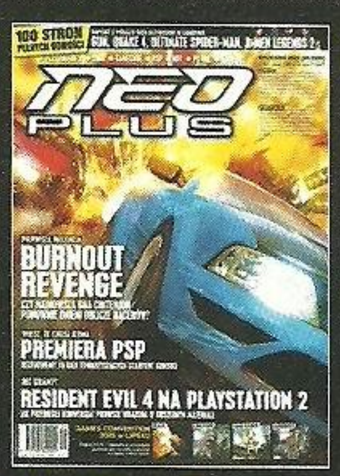
PEŁNA LISTA DOSTĘPNYCH NUMERÓW ARCHIWALNYCH WRAZ Z ZAWARTOŚCIĄ ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE WWW.NEO-PLUS.PL

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -



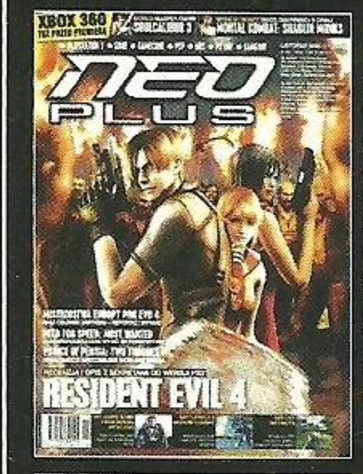
NEO PLUS 78 lipiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część druga
RECENZJE: Medal of Honor: European Assault, Killer 7, Batman Begins, Tekken 5, Dead to Rights 2, Advent Rising, Juiced, Formula One 2005, Raze'a Hell, Sonic Collection, Spikeout, SCAR, TT Superbikes, Yoshi Touch & Go i inne!

NEO PLUS 79 sierpień 05
SPECJAŁY: Beat Down, Rainbow Six: Lockdown, Darkwatch: Curse of the West
RECENZJE: Arc The Lad: End of Darkness, Capcom Fighting Jam, Conker: Live and Reloaded, Sid Meier's Pirates!, Samurai Western, Steel Battallion, Super Monkey Ball Deluxe, Myst IV Revelations, Destroy All Humans i inne!



NEO PLUS 80 wrzesień 05
NEWS: Square-Enix Party, Xbox 360, Zelda: Twilight Princess i inne.
RECENZJE: Burnout Revenge, 187 Ride or Die, Resident Evil: Outbreak File #2, Beat Down: Fist of Vengeance i inne!
SPECJAŁ: Premiera PSP, relacja z Games Convention 2005

NEO PLUS 81 październik 05
SPECJAŁY: Tokyo Game Show 2005, Jak Sly z Ratchetem, Soulcalibur III, Call of Duty: Big Red One
RECENZJE: Burnout: Legends, Conflict: Global Storm, Spartan: Total Warrior, SSX On Tour, Total Overdose, Nintendogs: Labrador & Friends, Genji: Dawn of the Samurai, The Suffering: Ties That Bind i inne

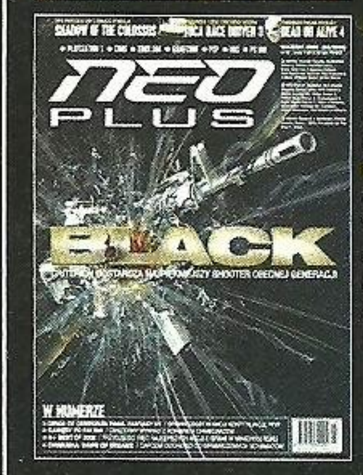


NEO PLUS 82 listopad 05
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 5, Soulcalibur 3, Battlefield 2: Modern Combat, Far Cry Instincts, Jak X Combat Racing, Ninja Galden Black, Mortal Kombat: Shaolin Monks, EyeToy: Play 3 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 przed premierą, Prince of Persia: The Two Thrones, Need For Speed: Most Wanted
RECENZJA I OPIS: Resident Evil 4 PS2

NEO PLUS 83 grudzień 05
RECENZJE: Prince of Persia: The Two Thrones, Grand Theft Auto: Liberty City Stories na PSP, Meteos, Ratchet: Gladiator, WRC: Rally Evolved, Need for Speed: Most Wanted, Advance Wars: Dual Strike, Tony Hawk's American Wasteland i inne
SPECJAŁ: Co nas czeka w 2006 oraz relacja z obcowania z Shadow of the Colossus

NEO PLUS 84 styczeń 06
NEWS: Final Fantasy XII, Dragon Quest VIII i inne
RECENZJE: Perfect Dark Zero, Condemned: Criminal Origins, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3, Quake 4, True Crime: New York City, 50 Cent: Bulletproof, Devil Kings, Half-Life 2 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 - test konsoli oraz recenzje pierwszych gier!

NEO PLUS 85 luty 06
SPECJAŁY: The Godfather, Black, Pociąg do Hollywood, czyli gry na licencjach
RECENZJE: Shadow of the Colossus, Project Zero 3, Donkey Konga 2, Suikoden Tactics, Battalion Wars, Geist, Knights of the Temple 2 i inne



NEO PLUS 86 marzec 06
SPECJAŁY: BEST OF 2005 - Ranking 35 najfajniejszych akcji 2005 roku, Onimusha: Dawn of Dreams
RECENZJE: Black, Dead or Alive 4, Ridge Racer 6, TOCA Race Driver 3, Tales of Eternia, Mario & Luigi: Partners in Time, FIFA Street 2, Resident Evil: Deadly Silence i inne

NEO PLUS 87 kwiecień 06
SPECJAŁ: PSP vs. DS: Drugie starcie, Crapmasterzy, czyli słowo o twórcach najgorszych gier świata
RECENZJE: Ojciec Chrzestny, Pro Evolution Soccer Management, Daxter, Final Fight: Streetwise, Midnight Club 3: DUB Edition Remix, Onimusha: Dawn of Dreams, Driver: Parallel Lines i inne!

NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Megaraport o Final Fantasy XII
RECENZJE: Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, Elder Scrolls IV: Oblivion, Tourist Trophy, Kingdom Hearts 2, Far Cry Instincts Evolution, SOCOM 3: U.S. Navy Seals, Tomb Raider: Legend, Street Fighter Alpha 3 MAX, Ape Escape 3 i inne!

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – część pierwsza
RECENZJE: Metroid Prime: Hunters, Prof. Kawashima's Brain Training, Singstar Rocks, Top Spin 2, Far Cry Instincts Predator, Odama, Rogue Trooper, Syphon Filter: Dark Mirror, Da Vinci Code, New Super Mario Bros. i inne!

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

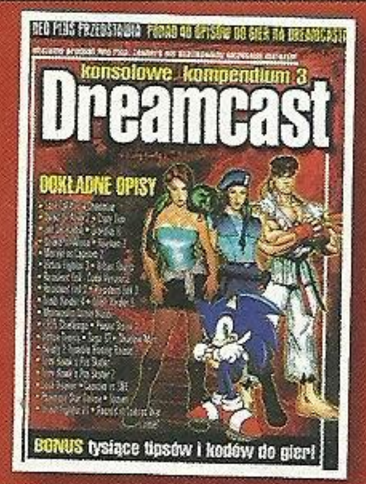
Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

WITAJCIE

Upały nie najlepiej wpłynęły na Waszą kondycję. Chcecie czytać o książkach, wątpicie w gry i nie chcecie Tsubasy. Jestem wystraszony tą sytuacją, ale mam nadzieję, że pan Zubilewicz w końcu pójdzie po rozum do głowy i zacznie donosić o gwałtownych przymrozkach i zimnych prądach. W międzyczasie jednak uważajcie na te morskie i nie zostawiajcie swoich DS'ów i PSP-ków bez opieki. Temu kolesiowi z lodami, który od dłuższego czasu kręci się wokół Waszego ręcznika, do lodówki zmieściłoby się i dziesięć przenośnych konsolek jedna na drugiej.

PS: I powracajcie z jakimiś radosnymi historiami i zdjęciami chociaż. Zdjęcia nie muszą być Wasze, tylko koleżanek, ale trzymajcie tam może jakąś konsolę w tle, żeby był pretekst do ich wydrukowania.

email: banan@neo-plus.pl

SMS: 0507 814 753
Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

COŚ SIĘ FAJCZY

↘ Siema, mam problem z Xboxem. Kiedy wkładam kabel od prądu, to zaczyna się coś przez chwilę palić. Nie wiem od czego to jest.

Może kurz zalegający w środku się fajczy? Zanieś Xklocka do serwisu, bo oprócz kurzu może smażyć się dosłownie wszystko – zasilacz, procek...

FACEHUGGEREM BYĆ

↘ Czy na PlayStation 2 wyszły jakieś gry z serii Alien vs Predator (lub inne pozwalające wcielić się w Obcego)? Thx za pismo od całego B-G!

Do tej pory, co bardzo nas dziwi, ukazała się cała jedna gra z tego świata – Aliens Versus Predator: Extinction. To strategia czasu rzeczywistego, nie jakaś wybitna, ale fan spokojnie ją łyknie. Jest też przeciętna gra o Drapieżcy: Predator: Concrete Jungle. O Obcym nie ma... Ale jeśli masz maksymalne ciśnienie, możesz poszukać cholernie trudnej i z zepsutym sterowaniem gry z PS one – Alien: Resurrection. Z tym że tam również nie zagrasz jako obcy. A właśnie, temat Obcego przypomniał nam o powstającej kiedyś na PS2, ale ostatecznie zawieszonej grze Aliens: Colonial Marines. Miał to być shooter fpp z możliwością wydawania poleceń członkom oddziału.

Prawda, że fachowo to się zapowiadało? Szkoda...

DESPERAT

↘ Kochani, powiedzcie mi kiedy wyjdzie FIFA 07? Nie wiem, gdzie takich newsów szukać, dajcie mi proszę odpowiedź. Od tego zależy moje życie! ZDESPEROWANY FAN WEST HAMU

I'm forever blowing bubbles... FIFA 07 nie została nawet jeszcze zapowiedziana przez EA, głównie z uwagi na to, że przecież w sprzedaży jest World Cup... Spodziewamy się lada dzień informacji o tym, że gra ukaże się w październiku 2006.

QOORODEKODER

Witam. W recenzji gry Da Vinci Code napisanej przez Qoorę pojawia się fraza: „...oszałamiającego sukcesu tak tandetnej książki, jaką jest KLdV...", a w tabelce: „O wartościach artystycznych nawet nie wspomnę". Czytam dużo książek różnych autorów, KOD też przeczytałem i nigdy nie powiedziałbym, że jest ona tandetna! Wydaje mi się, że autor recenzji gry – odnosząc się do książki – nie może pisać, iż książka jest tandetna, nie zaznaczając, że jest to tylko i wyłącznie jego zdanie! Ktoś, kto nie czytał powieści Browna, po przeczytaniu recenzji gry z pewnością po nią (książkę) nie sięgnie, gdyż wyrobi sobie pogląd ze jest „tandetna" w ogóle, a nie tylko dla autora recenzji!
Pozdrawiam serdecznie.
demol

↳ Temat nie jest łatwy. Po pierwsze – nie czytałem Kodu Leonarda da Vinci. Oczywiście automatycznie powinno zwolnić mnie to z obowiązku odpowiedzi na Twoje pytanie, ale nigdy nie pozwalałem na to, żeby nieznajomość jakiegoś zagadnienia powstrzymała mnie przed podzieleniem się spostrzeżeniami na jego temat.
Tak więc, po pierwsze – sukces książki świadczy o tym, że Brown sprytnie połączył wątki istniejące już w literaturze i doprawił je sprawnie poprowadzoną fabułą. Qoora z tego co wiem czyta dużo i proza Browna może nie wydawać mu się najwyższych lotów, ale nie chciałbym, żebyśmy zapominali, że Qoora lubi Forbidden Siren. Które było słabe. Oczywiście wykorzystuję tu niecnie fakt, że Qoora nie odpisuje na listy i nie może w tej sytuacji odpowiedzieć swoim szlagierem „Banan, a ty dałeś Silentowi 2 za niską ocenę". I miałby rację, bo dałem, ale że go tu nie ma, tematu zbyt nisko ocenionego Silenta – także.
No więc wracając – Qoora nie lubi Browna. Ale miliony ludzi na świecie i owszem, bo Brown uderzył w tych kilka właściwych akordów, dzięki którym jego książka wyjątkowo spodobała się amatorom teorii spiskowych i kryminałów w ogóle, a niedzielnym czytaczom tabloidów w szczególe. Ba – spodobała się nawet tym, którzy nie lubią czytać. Religia, pradawny spisek, dobrze napisana historia i przepis na przebój gotowy. Dlaczego akurat ten? Bo wstrzelił się w dobrym czasie i miał dobre proporcje – jak Harry Potter nie przymierzając.
W dodatku Brown nie zrobił tego lokalnie, jak wybitni (w Polsce, i w Polsce, i... w Polsce) Wharton i Coelho, a globalnie. O czym więc to świadczy? O tym, że zjawiska masowe nie potrzebują aprobaty naszej redakcji, bo i bez niej sobie poradzą. A osoby o wyrobionych gustach często nie znajdują niczego ciekawego w produkcjach masowych.
↳ Gulash: Pomijając całą tę Banandę pragnę zauważyć, że Neo Plus jest magazynem faktów i opinii. Fakty: piszemy jaka jest gra i o czym. Opinie: piszemy czy jest fajna, czy nie. Zawsze subiektywnie, inaczej się nie da przecież. Stąd wtręty pokroju „moim zdaniem", czy „dla mnie" w każdej recenzji czy innym tekście uważam za zbędne. To przecież jasne, jak słońce, że autor tekstu wyraża swoją i tylko swoją opinię. Nawet wtedy, gdy w recenzji gry wspomni o filmie lub książce.

OD ZMIERZCHU PS3 DO ŚWITU GCN

Witam całą redakcję Neo Plus. Mam pytanie związane z PS3.

1. Kiedy będzie premiera konsoli w Europie?

↳ Dobre pytanie. Na razie wszystko wskazuje na to, że w listopadzie – równocześnie z premierą światową.

2. Czy opłaca się kupić konsolę zaraz po premierze? Czy przypadkiem może być tak, że będą one niedopracowane, a po jakimś czasie wprowadzą lepsze modele PS3?

↳ Prawda jest taka – jeżeli wahasz się z kupnem PS3 zaraz po premierze, to znaczy, że nie chcesz jej wtedy kupić. I słusznie. W pierwszym rzucie konsole kupują maniacy, którym wystarczą dowolne gry, byle tylko były na PS3 i w HD. Natomiast jeżeli nie jesteś uzależniony od nowego sprzętu, zaczekaj. Będziesz mógł na chłodno ocenić jak mają się zapowiedzi producentów softu do rzeczywistych okresów produkcji gier, zobaczysz jak ma się hardware, czy nie pobiera więcej mocy niż wytwarza mała elektrownia, czy pady nie ulegają samozapłonowi, kiedy pół godziny trzyma się w prawo na ukos w Ridge Racerze i czy cena nie ma przypadkiem ochoty jakoś spaść. Ale mała jest szansa, żeby niedługo po premierze okazało się, że wprowadzone zostaną „lepsze modele PS3".

3. Mam PS2. Jak odpalam Gran Turismo 4, gra mi się albo bardzo szybko wczytuje, albo czasem bardzo wolno. Jaka jest tego przyczyna?

↳ Laser albo płytka. Laser zużyty, a płytka brudna i/lub porysowana.

4. Chcę kupić GameCube. Powiedzcie mi, czy warto? Czy może lepiej poczekać na następcę?

↳ Ponieważ Twój list jest dosyć lakoniczny w temacie Twoich zainteresowań i preferencji, będziesz musiał odpowiedzieć sobie na to sam. Ale podpowiem – internet ma wszystkie odpowiedzi. Biblioteka gier na GCN jest już w zasadzie zamknięta – możesz spokojnie ocenić, które z gier Cię interesują, czy rzeczywiście jest tak dużo ekskluziwów, żeby usprawiedliwić kupno konsoli Nintendo właśnie (jeżeli kochasz Mario i/albo Linka to tak, jeżeli nie to nie) i przemyśl koszty. Nie musisz też przejmować się przyszłością, bo tej w wypadku GCN w zasadzie nie będzie.

5.Pozdrawiam całą redakcję i wszystkich czytelników NEO Plus.
Dark Psince

↳ Dzięki i trzymaj się.

CZUJNY JAK JASTRZĄB

Zastanawia mnie, czy celowo umieszczasz w każdym FAQu list od fana Tsubasy? Pozdro.
dante2003

↳ To zaskakujące, ale każdorazowo, kiedy zabieram się do konstruowania rubryki FAQ, trafiają do niej listy właśnie o Hawku. Sam nie wiem, jak to się dzieje. Całe szczęście, że zwróciłeś mi na to uwagę i ani tytuł serialu Kapitan Hawk, ani nazwisko czarnowłosego Tsubasy nie trafi w tym miesiącu na łamy FAQ. Dzięki za czujność!

KELNER! W MOIM RPG-U JEST FPP!

Piszę w związku z działem Dogrywka. Dobry ruch, właśnie dyskusje na temat gier, publicystykę itp. lubię czytać najbardziej (w takich pismach, znaczy się). Do FAQu możnaby dodać mini-dział z odpowiedziami czytelników na temat zdania redakcji... Czy coś w tym guście. Właściwie sam chciałem skomentować tekst o Oblivionie :)

↳ No. I jedziesz. Nieś kaganek jako pierwszy.

BB przesadza z najlepszym rpg dekady (chyba, że ma na myśli tylko konsole, na które nie ma wiele tradycyjnych "anglosaskich" rpg, a gry rpg z Japonii, to właściwie zupełnie inna bajka), bo perełek wyszło naprawdę wiele, na piecach przynajmniej (to platforma pod tym względem bardziej dopieszczana).

CZY W POPULARNOŚCI JRPG CHODZI O ICH INNOŚĆ? W PEWNYM SENSIE... BO OBLIVION MA MIEJSCE W STRAAASZNIE TYPOWYM MEDIEVAL-FANTASY (Z MAŁYMI PRZERÓBKAMI, TYPU WYRZUCENIE KRASNOLUDÓW).

↳ Ja sam nie uznałbym Obliviona za najlepszą grę rpg dekady, ale faktycznie w temacie „niejapońskich rpg-ów fpp na konsole z otwartymi światami, tradycyjną fabułą i obłędną grafiką" zajmuje miejsce na podium. A Blizz miał na myśli konsole i erpegi w typie Obliviona właśnie, który jest najbardziej pecetowym rpg-iem, jaki kiedykolwiek ukazał się na konsole. Nie piszę czy to źle (nie), że to źle (nie) ani nie załamuję rąk. Po prostu stwierdzam. Światy konsolowych i pecetowych rpg-ów są bardzo od siebie odległe. Finale na pecetach jakoś specjalnie się nie przyjęły, a Baldur's Gate i Fallout na konsole mogły trafić dopiero po solidnym uzręcznościowieniu. Z perspektywy pecetowej gra jest fajna, prosta w walce, ma mnóstwo przedmiotów i piękny świat. Ale wiele osób, dla których słowo rpg oznacza liczną drużynę, zakrojoną na kilkadziesiąt godzin wartko płynąca fabułę, charakterystyczny system prowadzenia walk i te nieprawdopodobne projekty postaci – Oblivion okaże się zbyt dużym dziwolągiem.

Doprawdy „nikt za rączkę nie prowadzi" (by Mac)? Cóż, to co robią te zielone strzałki dokładnie wskazujące gdzie właśnie mamy iść, by przypadkiem nie zgubić się przy wykonywaniu zadania? Co zrobić z dziennikiem, który jest właściwie wbudowaną solucją? Opisane jest tam co postać czuje, z dialogów od razu wyciągnięte są wnioski, dowiadujemy się z niego co mamy dokładnie zrobić (nawet jeśli z z wydarzeń questa niespecjalnie to wynika), żeby przypadkiem nie pomyśleć chwilę nad zadaniem

↳ Mac: Nikt. Sam decyduję czym się zajmę, gdzie i kiedy pójdę.

Czy w popularności jrpg chodzi o ich inność ? W pewnym sensie... bo Oblivion ma miejsce w straaasznie typowym medieval-fantasy (z małymi przeróbkami, typu wyrzucenie krasnoludów). Co do widoku, FPP mi osobiście do tych gier nie pasuje, wolę rzut izometryczny, albo TPP – co w tym złego? Dalej, Bethesda rzeczywiście obrała zły target, skupili się na „mainstreamie", czy też ludziach, którzy w tradycyjne rpg nie grali i potrzebują action-rpg, tak dla wprawy.

↳ Obivion sprzedał się na pecetach i Xboksie 360 w liczbie niemal miliona sztuk i to dużo. Proporcji co prawda nie znam (nie zdziwiłbym się gdyby były jak 10:1), ale i tak oznacza to, że gra się spodobała. Co jednak symptomatyczne – na konsolach dosyć szybko o niej ucichło nawet pomimo tego nieprawdopodobnego dodatku zbroi dla szkapy za kilkanaście dolców. Moim zdaniem Oblivion jest więc grą świetną i w ogóle, ale jakoś tak... niemagiczną.

Potem jest o dodatkach, tu jednak PC ma znaaaczną przewagę (bez obrazy :P). Setki darmowych modów – fixy, dodatki, usprawnienia ...Niestety, grając na konsoli w Obka, wiele tracicie. Trochę się rozpisałem, więc skończę dopisując parę wad dzieła Bethesdy, tak dla poprawy (mojego) humoru:
- level scalling (dość długo trza by to wyjaśniać)
- liniowość questów
- gra oparta przede wszystkim na walce, a to lepiej zostawić specjalistom, bo oczywiste jest, że ciekawsza jest we wszelkich slasherach i action-adventure
- krótki main quest
- brak tego, nie zdefiniowanego „czegoś", przez co gra może szybko się znudzić (jak było w mym przypadku)

To by było na tyle, powodzenie życzę w tworzeniu N+'a!
dlukasz

↳ Dzięki i zapraszam innych do próby zdefiniowania różnic pomiędzy rpg-ami konsolowymi i pecetowymi, bo czym dłużej przyglądam się mojej, tym bardziej zauważam jej niedoskonałości.

W CZYTELNI SOŁTYSA

Jestem stosunkowo świeżo po przeczytaniu listu konsolowego „ziomka" z Gdyni (Mr. Shadov) opublikowanego w czerwcowym FAQ i o ile list jak list, to odnośnik PS2 (magia symbolu :) ostro mnie zaciekawił. Postanowiłem sprawdzić czy proza Chucka Palahniuka rzeczywiście „rządzi". I o ile jestem chyba częścią pokolenia z alergią wywoływaną samym słowem „rząd" to muszę przyznać, że czyta się to całkiem przyzwoicie. I właśnie w tym miejscu narodził się POMYSŁ, który chciałbym się podzielić na łamach „Bananowego imadła".

↳ Że tak sobie swawolnie zażartuję – spróbujemy Cię tu jakoś wcisnąć.

Zdaję sobie sprawę, że jest to czasopismo poświęcone grom, ale nie od wczoraj wiadomo, że nie samymi grami gracz żyje. I byłoby całkiem fajnie, gdyby Neon poszerzył się o dział, w którym można by się dowiedzieć, co warto przeczytać, co polecają redaktorzy itp.

↳ Jeżeli czytasz enplusa od jakiegoś czasu to z pewnością zauważyłeś, że trudności mają nawet pewne ściśle związane z grami kąciki, więc szansa na to, że znajdzie się miejsce na rubrykę książkową są naprawdę małe. Szczególnie, jeżeli mówimy o prozie nie związanej z pierścieniami Halo, albo orkami na okładce.
Co więcej – ponieważ pismo ma określoną liczbę stron, czytelnicy mają zwyczaj krytykowania wszystkich dodatkowych i nie związanych ściśle z grami działów, postrzegając je jako pożeraczy miejsca prawowicie należącego się grom i tekstom o nich.

Jak już napisałem, narodził się pomysł, a nie konkretny plan, wiec liczę na wasze doświadczenie i jestem pewien, że jesteście w stanie „zbudować z tych desek jakąś stajenkę" (Neo mogłoby nabrać charakteru poniekąd edukacyjnego).

↳ Niepotrzebnie. Redakcje dosyć często otrzymują propozycje od czytelników – na nowe działy, listy, rankingi i tematy. O ile pojedyncze tematy – „przegląd rpg-ów z bohaterami w fioletowych spodniach", „rola scenografii w wybranych egranizacjach Uwe Bolla", czy zawsze aktualny „zbierający gejowskie świerszczyki sklepikarze w Shadow Hearts II – przykry wymóg nowych czasów czy westchnienie ulgi dzisiejszego developera?" są łatwe do podjęcia i zrealizowania siłami redakcji, o tyle stałe działy, to już twardszy orzech do zgryzienia. Najwyraźniej to Ciebie właśnie najbardziej interesuje temat książek i ich recenzji i wiesz, co chciałbyś tam zobaczyć i jak chciałbyś widzieć to napisane. Dlatego, chcąc ujrzeć Twój pomysł w realizacji powinieneś przemyśleć go, przelać na papier (no dobra, to tylko fraza – naprawdę nikt nie chce niczego na papierze tylko czyste, bielutkie txt-ki) i przesłać do redakcji. Jeżeli redakcja zobaczy, że masz gotową wizję, umiesz ją zrealizować i zrobić to dobrze – masz sporą szansę nie tylko stworzyć nowy dział, ale też zostać jego ojcem.

Aha. W jakich dniach/godzinach można słać SMS pod numer podany w kolumnie SMS Express? Parę razy już próbowałem i nici (raport mówi „ niedoręczony", a autor sms-a coraz bardziej wkurzony) Czułem się trochę jak chłopak, którego zaloty do atrakcyjnej dziewczyny są nagminnie lekceważone (chyba każdy się tak kiedyś czuł, więc żaden wstyd się przyznać).

↳ Gulash: Sorrysław. Telefon jest bombardowany po maksie sesemesami i czasem niektóre mogą się odbić, bo pamięć jest zapełniona. Postaramy się o bardziej wypasiony model z większą

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ TEMAT: FILM SILENT HILL

Liberal-L1: Jest to dobry film i TYLKO dobry film, szczerze mówiąc i tak nie spodziewałem się jakiejś rewelacji, bo i na taką się nie zanosiło (wcześniej oglądając jego zwiastuny). Teraz pewnie zostanę równo zjechany przez miłośników gry, ale na pocieszenie dodam, iż bardziej mi się podobał od takiego Residenta i jego drugiej części. Chociaż SH też miał słabe momenty, ogólnie spox.

pico: Sam film wydaje mi się najlepszą ekranizacją gry, jaka do tej pory powstała. Byłem świadom tego, iż klimat filmu nie zrówna się atmosferą, która panowała w grach. Jednakże były ze 3-4 momenty, które mogły wywołać niezdrowe dreszcze, jakie miał niejeden gracz zatapiając się w klimat Cichego Wzgórza. IMO cała akcja filmu została poprowadzona trochę za szybko (nie zdziwię się, gdy inni fani SH będą mieli podobne zdanie), choć ludzie, którzy nie mieli wcześniej styczności z Silent Hill, mogli czuć się znużeni, że był zbyt długi. (...) Aktorzy zagrali dobrze, jednakże kilka elementów mogło być wykonanych lepiej. (...) Film wizualnie wyszedł – co tu dużo mówić – super. Wszystkie lokacje były odpowiednio „klimatyczne", a przemiany (przy wyciu syren) wyszły naprawdę „schizowato". (...) Postać piramidogłowego zrobiona została wręcz fenomenalnie. Film mi się bardzo podobał, choć nie było totalnego zachwytu. Z pewnością zaopatrzę się w OST i wersję DVD. Moja ocena końcowa: 8.8.

Blackleaf: Film trzyma klimat gier bez dwóch zdań – kapitalne sceny z wyjącą syreną i przemianami Silent Hill, potwory dobrze odwzorowane i schizujące, dialogi całkiem, całkiem, gra aktorów też niezgorsza (chociaż Cybil mogli zrobić ładniejszą – w grze to była niezła laseczka, w filmie niezbyt, do tego Sean Bean sobie nie pograł za bardzo, a szkoda – dobry aktor). Ogólnie myślałem, że będę się bardziej bał, ale w sumie mało było schizy, choć cały film trzyma w napięciu praktycznie przez cały czas. Końcówka trochę męcząca i spodziewałem się lepszego finału, trochę za długo trwała ta scena, po czym bardzo przewidywalny motyw na sam koniec filmu. Muzyka bardzo dobra, budowała i podtrzymywała klimat, nakręcenie niektórych scen powalało – szczególnie scenki z robalami i „miecznikiem", albo sceny w szpitalu. Fajne też były napisy końcowe – ogólnie popieram czyjeś tam zdanie wcześniej, że najlepsza ekranizacja gry – lepsza niż Mortal Mombat.

Mani: Christophe Gans jest moim Bogiem! Nie mam cudzego Boga przed nim! (...) Z Silent Hill wspiął się na szczyt. Jak dla mnie tylko ON może nakręcić SH2. Nie żaden Boll czy inny Anderson tylko GANS. Podobało mi się jak po wyciu syren miasto pokazywało swoje drugie oblicze, ten brud, rdza to wszystko było widać. Ciekawie rozwiązano znikanie potworów gdy nadchodził dzień. Mogli zrobić lepiej efekty potworów, bo niektóre śmiesznie dziwnie wyglądały np. ten którego spotyka Cybil z Rose nad przepaścią. A ostatnia akcja z piramidogłowym wymiata! GORE, GORE, GORE!!!

Olszesky: Właśnie wróciłem z kina. Zacznę od tego, że uważam to za kinematograficzną kupę. Film z scenariuszem tak nieskładnym i beznadziejnym, dialogami tak żałosnymi i grą aktorską na poziomie reklam proszku do prania nie ma prawa się podobać bardziej wymagającemu odbiorcy. Film zostanie rozszarpany i zjedzony przez krytyków, i słusznie. Jest za szybki. Rose biega, muza hałasuje, kamera szaleje i w ogóle nie wiadomo o co chodzi. Reżyser chciał upchnąć jak najwięcej w dwugodzinnym obrazie i wyszło to tragicznie. Piramidogłowy fajnie wygląda, ale jego obecność jest nieuzasadniona i niepotrzebna. Kolesie w maskach to śmiech na sali. Jedyne plusy to muza z gry i to, że niektóre miejscówki były wykonane dobrze, miasto wyglądało tak jak w grze, a i Piramidogłowy był fajnie zrobiony.

MahDee: Wczoraj obejrzałem. Zdjęcia i muzyka zabijają po prostu. Dialogi są mocno średnie, tzn. niektóre są takie lipne dość. Całość nie jest zła. Ogólnie mi się film podobał, nie będę się bardziej rozwodził. W gry za dużo nie grałem, ale myślę że teraz zabiorę się za nie.

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

SETKA DLA KSIĘCIUNIA... PIĘĆ RAZY

Co trzeba zrobić, żeby przejść PoP: Sands of Time na 100 procent? Przeszedłem ją 5 razy i ciągle mam 98 procent!

Chodzi o to, że savepoint jest jeszcze przed końcem gry. To, co jest od niego, do jej końca, to właśnie pozostałe 2%. Na sejwie nigdy 100 procent Ci się nie pojawi, ale już pięciokrotnie skończyłeś ją na full!

R FOR REMAKE

Czy jest szansa, że remake Silent Hill trafi na PS2 lub PS3? Czy wy, jako redaktorzy poczytnego czasopisma o grach, moglibyście taki pomysł podsunąć Konami?

Remake Silent Hill będzie na PSP i nic na to nie poradzimy – Konami, jak każda firma, kieruje się głównie biznesem, a nie wołaniami fanów. A jest ich wiele, uwierz mi – forum Konami aż pęka od krzyków. Podpisz petycję do Konami na stronie: http://www.petitionspot.com/petitions/sh1remake

USB? NIEEEE...

Witam, mam mały problem, otóż zepsuła mi się memorka do PS2 i na razie nie mam kasy na nową, ale mam za to player MP3 z pamięcią Flash. Czy mogę użyć go jako memorki podpinając przez port USB?

Masz, niestety, nie mały, a całkiem duży problem, ponieważ nie da się wykorzystać tak niczego z pamięcią flash. Jedyną rzecz, jaką zapiszesz w swoim playerze, będzie zdjęcie Photo Mode z Gran Turismo 4.

KIERUNEK: PSP

Siema, czy wiecie coś konkretnego o Killzone 2 na PS2? Nie możemy się doczekać, żeby rozwalić parę Helghańskich psów! Pozdrawiam i plizz o odpowiedź. Master

No więc wygląda jednak na to, że dwójka Killzone'a, to będzie na PSP, a dopiero trójka na PS3.

WIĘCEJ KASY = LEPSZY SPRZĘT

Czy są monitory CRT z interfejsem HDMI? Jeśli nie, to jakie LCD-ki z nim są godne polecenia?

Zdaje się, że moniaków CRT z HDMI nie uświadczysz. Jeśli chodzi o LCD, to sprawa jest prosta: im droższy, tym lepszy. Nie, naprawdę. Ja sugerowałbym się przede wszystkim czasem reakcji, a także tym, żeby był widescreenowy. No i na pewno nie kupiłbym go w ciemno – inaczej mówiąc, obejrzałbym sprzęt w akcji, głównie w szybkich grach.

BUGGY BOYS

Co wy się tak uparliście na tego Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, przecież dopiero druga część ma się pojawić. Pozdro :-)

Pokręciło nam się w głowie już od ilości tego towaru. Sorry.

ODWIECZNE PYTANIE

Co jest lepsze do konsoli? Plazma czy LCD?

Marcellus mówi że LCD, a Gulash, że plazma. Komu ufasz bardziej? ;)

WHERE THA F*CK ARE MY ZOMBIES?!

Czy jest już w produkcji Resident Evil 5? Kocham tę serię. Dajcie znać, co wiecie. Pozdro, Santi

Zaufaj mi – nie przepuścimy żadnego newsa na temat piętego Resa i natychmiast go opublikujemy. Niestety, gra nie była prezentowana w tym roku na E3, co każe przypuszczać, że jest w bardzo, bardzo wczesnym stadum prac. Ale na pewno będzie na PS3 i Xboxa 360.

ilością pamięci i częstsze opróżnianie skrzynki.

Pozdrawiam całą redakcję i doceniam wasz wkład w konsolowy świat. Bez Neo polski świat elektronicznej rozrywki byłby dużo uboższy.
Sołtys

PS: Po obejrzeniu zdjęć zamieszczonych w megaraporcie z E3 muszę przyznać, że wyrósł z ciebie Banan nie niezły „Mariano Italiano", czujący się w otoczeniu atrakcyjnych kobiet, jak ryba w wodzie (no może oprócz jednego zdjęcia, na którym wyglądasz jak ubrana w niebieską koszulkę „Forza Italia!!!" dziewczynka z zapałkami). Jeszcze raz pozdrawiam.

↳ Dzięki. Ale po spotkaniu androgenilinka i hermafrozeldy jeszcze przez długi czas czułem się jak bohaterka baśni Andersena. Było... mi... tak... zimno...
↳ Gulash: To ja, ja, hehe! To nerdowskie zdjęcie po prostu musiałem tam umieścić ;D

KRYZYS WIEKU PLEJOWEGO

Drogi Bananie, pragnę odpowiedzieć na Twoje komentarze do mojego listu zamieszczonego na łamach Neo Plusa. Więc piszę następny. Zależy mi na tym byś przeczytał i wziął pod uwagę to, co właśnie chcę napisać. Miałeś rację, wspomnienia to piękna rzecz i każdy człowiek winien je mieć, bo bez nich zatraca całą satysfakcję i chęć życia, a nie chciałbym, by moje wirtualne życie było już tylko wspomnieniem. Fizycznie, jeśli można to tak nazwać, z gier nie wyrosłem, nie spadła też moja wydajność, bo Parkinsona nie mam, a nawet, jeżeli miałbym, to poziom extreme w MGS podczas tortur nie byłby już problemem ;) Szczerze mówiąc to under twenty jeszcze jestem, a jednak czuję w sobie ten kryzysik. Może faktycznie z gier powoli wyrastam, ale wiekowo to do pięt wam nie dorastam. O, nawet mi się rymło :) Chciałbym poznać wasze redakcyjne źródełko młodości, z którego czerpiecie satysfakcję, radość i zapał, dzięki któremu gracie do dziś dzień i nie macie najmniejszego zamiaru przestać.

↳ Nie umiem odpowiedzieć na to pytanie nie zahaczając o banały albo nie uderzając w jakieś patetyczne tony. Moment, kiedy gry z pasji przerodziły się w zajęcie był niesamowity. Oczywiście jak wszystko, co z największej nawet przyjemności staje się obowiązkiem, ma to nieliczne wady, ale przysłaniają je niezliczone zalety. Ale tylko dla pasjonatów. Łatwo jest, mając piętnaście, szesnaście czy siedemnaście lat dojść do wniosku, że „praca w grach" to ambicjonalny Mount Everest. Ale czy tak jest naprawdę, można przekonać się dopiero kilka lat później, kiedy siedząc po uszy we wszystkim, co jest z grami związane, wciąż jesteś w stanie znaleźć radość w siadaniu z padem przed telewizorem i spędzeniu tak wieczora. Niektórym to się po prostu przejada i gry stają się takim samym miłym wspomnieniem, jak plakat z Fredem Durstem na ścianie w pokoju czy pierwszy Matrix.
Mnie samemu jest trochę ciężki odnieść się do Twoich problemów, bo ja wciąż znajduję ciekawe gry – podobnie jak zawsze znajdę ciekawy film, książkę czy komiks. I wciąż potrafię rzucić się i w trzy dni wygłodniały przemknąć przez Jade Empire opuszczone lata temu z braku czasu.

Dużo w mym liście uśmieszków, ale do śmiechu mi nie jest, a z jakiego powodu to już chyba wiesz... "My soul of gamer is undead, I just want to reborn again." Swoją drogą nawet fajny temat do umieszczenia w dziale OPOWIEŚCI Z KRYPTY. Wasze pismo ma ogromne miejsce w moich wspomnieniach, towarzyszyło mi prawie od początku w mojej przygodzie z grami, i chyba razem skończy. Mam jedynie nadzieję, że dopiero, gdy ręce i umysł odmówią mi posłuszeństwa.
Zastanawiałem się także, czy przypadkiem tylko moja skromna osóbka boryka się z podobnymi problemami, miejmy nadzieje jedynie natury technicznej, bo jeśli mógłbym kupić oprogramowanie, które przeprogramuje mój tok myślenia, już dawno bym to zrobił, a może zwykły młotek by wystarczył? W każdym bądź razie myślę, iż dobrym pomysłem byłoby stworzenie takiego kącika dla osób z podobnymi problemami, jeśli nie na łamach pisma, to chociaż na stronce internetowej N+, ewentualnie umieszczenie artykułu na ten temat.

↳ Tutaj mogę poradzić Ci tylko założenie odpowiedniego wątku na forum – co spokojnie zrobisz sam. Od siebie mogę tylko dodać, że listy podobne do Twojego co jakiś czas trafiają do mojej skrzynki.

Skoro o tym już mowa, to mam pomysł na jego rozwinięcie. Jeśli nie przypadnie on wam do gustu, trudno. Zajmę się jego realizacją na własną rękę. Być może jest to zawikłany temat i kompletnie bez sensu. Wiem już, co inni odnajdują w grach (a przynajmniej Darkain i jego kumpel). Ja natomiast w owym czasie odnajduję w nich głębię pustki, a to pięknym nie jest. Przecież grać wiecznie w jeden bliski mi tytuł nie mogę. Może wchodzi w grę uzależnienie. Trudne zagadnienie, ale czoło trzeba temu stawić. Gry powstają i stają się dla kogoś absolutnymi klasykami, to prawda, ale co z ludźmi, na których żadna nowo wychodząca gra nie wywiera wrażenia, a tym bardziej nie umila ich, i tak już mało szczęśliwego życia. TO zmienić należy bez względu na cenę. Nawet, jeśli trzeba zaprzestać grania i odkryć się w czymś innym. Pierwszym krokiem będzie samouświadomienie. Dlatego zwracam się do was. Wy macie potencjał i znaczenie w konsolowym świadku, ja jestem nic nie znaczącym w tej kwestii ziarenkiem piasku wśród bezmiaru pustyni. Komercja jest była i będzie, póki istnieje potencjalny klient, ja jedynie chciałbym, by ludzie umieli wyławiać ze sfer swojego życia, co jest prawdą, a co tylko ładnie wygląda, a nie jest warte ich najmniejszego zainteresowania. Naprawdę zależy mi na rozdmuchaniu tych tematów wśród graczy. Gorąco pozdrawiam całą redakcję i życzę niewyczerpanej w dalszym ciągu weny twórczej.
Gnievco

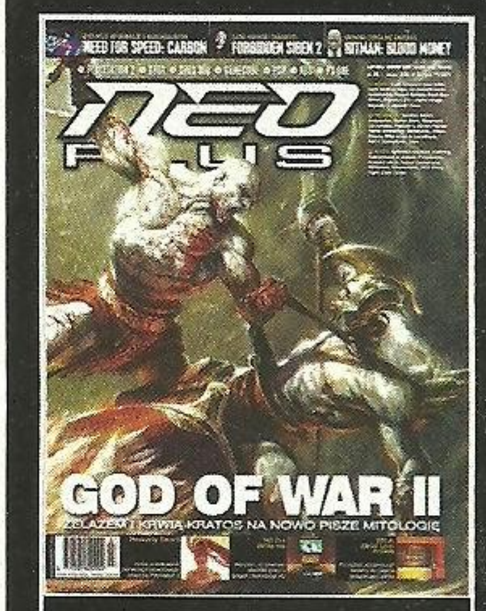
↳ Nie orientuję się, czy działają już u nas poradnie psychologiczne pomagające wypalonym graczom przez intensywne sesje z Irritating Stickiem czy innym Boonga-Boonga, ale być może już po prostu wyrosłeś z gier. Tak bywa. Jeżeli faktycznie nie intrygują Cię informacje o grze, w której sam będziesz musiał domyślać się funkcji pada, Twojej wyobraźni nie pobudza perspektywa urżnięcia skrzydeł gryfowi w locie, ujrzenia jak będzie wyglądało prawdziwe żyjące miasto w prawdziwym next-genowym następcy gangsterskiej sagi i totalnie olewasz to, czy Polacy potrafią zrobić konsolowy przebój – to rzeczywiście możesz już wyluzować. Bo te ciekawostki potrafią w dalszym ciągu nakręcać tysiące ludzi z całego świata do długotrwałych dyskusji z wypiekami na twarzy. A Ty możesz być jednym z nich, ale nie będzie żadnym dramatem, jeżeli staniesz nieco z boku. To i tak nieistotne – konsole odegrały już w Twoim życiu pewną rolę i zawsze tam pozostaną.

GŁUPOTA EDYSTRYBUCJI

Czołem! Kiedy przeczytałem artykuł Ganona w czerwcowym N+, nie mogłem przestać zastanawiać się nad pewną kwestią... Jak mianowicie gracze mają archiwizować gry i inne duperele ściągnięte z Wii Connect 24, Xbox Live Marketplace itd.? Dysk takiego X360 ma śmieszne 20GB (*bzzzt* ziemia do Microsoftu, ziemia do Microsoftu, mamy 2006 rok i 80GB to MAŁY dysk, ołwer *bzzzt*), a przeciętna duża produkcja zajmuje ok. 3GB. Jak więc ściągać nowe gry i dodatki, skoro miejsca na dysku jest tyle, co kanarek nasmarkał? MS ma niby swoje Mediacenter, ale: a) nie wszyscy posiadacze X360 mają Peceta w domu, b) jeszcze mniej osób ma zainstalowaną akurat tę wersję Windows. O ewentualnych rozwiązaniach Sony i Nintendo nic mi nie wiadomo, proszę więc o naświetlenie sytuacji. Nagrywarki DVD podpinane do konsoli? Tanie twardziele 250GB?
Loco

PS: Cena PS3 jest śmieszna, a te pady mogliby wreszcie zamienić na coś, na czym da sie grać. Pewnie nawet na tych bananach grałoby się lepiej.

↳ Its about the choice, Neo. Stare dema trzeba wywalać z dysku Xboxa, dajemy głowę, że do sprzedaży prędzej czy później trafi większy, a Sony zapowiedziało przecież, że do PS3 będzie można samemu włożyć dysk o dowolnej pojemności. Nie jest tak źle, jak się wydaje.



nr 90 | lipiec-sierpień 2006 (07-08/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, Ganon

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, BB-Boy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

LIGA PlayStation®

ZAŁÓŻ 2 LUB 3 OSOBOWY ZESPÓŁ I WYGRAJ PSP LUB PLAYSTATION 2!

2/07	Kraków
6/07	Katowice
8/07	Wrocław
15/07	Poznań
22/07	Łódź
29/07	Warszawa
6/08	Rzeszów
10/08	Bydgoszcz
12/08	Gdańsk

START: GODZINA 10:00

WIĘCEJ INFORMACJI ORAZ AKTUALNE WIADOMOŚCI O LIDZE PLAYSTATION NA:

WWW.PLAYSTATION.PL